

DM 6,50

öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50

POWER

**Die
Nr.1**
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

Black & Decker

DOOM

Durchgesägt: Id's
Edel-Dungeon

Banzai!

**DIE OTAKU-
NATION**

Der japanische
Spielerausch

Jackpot

**TREASURE
ISLAND**

Die Highlights
der Winter-CES

Schaurig schön

ALONE IN THE DARK 2

Infogrames Geisterstunde im Gruseltest

BATTLE ISLE

☆☆ 2 ☆☆



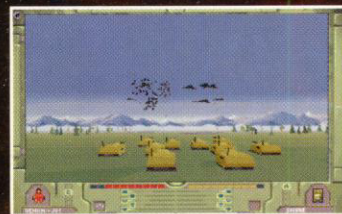
**Komplett
in
Deutsch!**



Die erweiterten Übersichtskartenfunktionen helfen Ihnen bei der Einsatzplanung.



Visuell übertragene Nachrichten informieren Sie über den Vormarsch Ihrer Einheiten.



Lebensgroße dreidimensionale Vektorgrafiken vermitteln dem Spielgeschehen bisher ungekannte Plastizität.



Animierte Raytracingdarstellungen bieten die verwendeten Einheiten in unvorstellbarem Detailreichtum.

Skynet-Titan ist zurück. Nach Jahren der Auseinandersetzung und der immer wieder aufkeimenden Hoffnung scheint das Unfaßbare wahr zu werden.

Skynet-Titan sammelt seine Kräfte erneut und holt aus zum alles vernichtenden Schlag gegen die drullische Zivilisation. Die Heere sammeln sich, die stählernen Phalanxen treiben gegeneinander, der große Konflikt ist nicht mehr abzuwenden. Dieser letzte Sieger wird der endgültige sein.

Nehmen Sie die Herausforderung an zu kämpfen für eine Welt, terrorisiert von dem Robot-Imperium Skynet-Titan und erschüttert von Verrat aus den ureigensten Reihen des drullischen Volkes.

Bis zu 400 gleichzeitig dargestellte Einheiten auf dem Bildschirm (55 neue und verschiedene Panzer, Schiffe und Flugzeuge - alle Einheiten in zwei verschiedenen Arten dreidimensionaler Präsentation (Raytracing und Vektorgrafik) und in einer 2-dimensionalen Kartendarstellung - überwältigende Angriffsmodus-Realisation in rasend schneller Vektorgrafik - viele tausend Landschaftsmodule - Gebäude, Straßen, Schienen, Eisenbahnen und Kanäle können auf den Karten gebaut werden - Wettersimulation - komplette Hintergrundgeschichte mit animierten Sequenzen führen Sie durch das Spiel - Spielmöglichkeit für 7 Spieler - spezielle CD-ROM-Version mit erweiterten Spracheffekten und Sounds.

Bestellen Sie jetzt das selbstlaufende Demo-Set (3 HD Disketten) mit tollen Graphiken und Spieldarstellung von "Battle Isle 2"!

Bitte Verrechnungsscheck in Höhe von 13,50 DM beifügen!

**"Battle Isle 2"
ist erhältlich für:**

**CD-ROM - Mitte Februar
MS-DOS PC - Anfang März**

**Erstauflage
inkl. Roman
mit 250
Seiten**

BESTELL - COUPON

Hiermit bestelle ich ein Demo-Set von "Battle Isle 2"

Name: _____

Adresse: _____

Datum, rechtsgültige Unterschrift

Einen Verrechnungsscheck in Höhe von 13,50 DM habe ich beigelegt!



intern

Goldregen

Wenn die *POWER-PLAY*-Crew eine Messe besucht, dann wird gearbeitet und geschuftet bis die Redakteure geschwächt über ihren Laptops zusammenbrechen – das war zumindest in der Vergangenheit immer so. Die Herren Hengst und

Gollert ließen sich von ihren bienenfleißigen Vorgängern nicht beeindrucken und funktionierten kurzerhand ihre Reise zur CES in Las Vegas zur ausgedehnten Späßtournee um. Das Resultat des Vergnügungsurlaubs: Michael ist stolzer Besitzer einer "Treasure Island Vip Card" (wird nur an besonders ausdauernde Zocker vergeben) und Knut konnte sein geheimes Notizbuch mit noch geheimen Telefonnummern der Pressemädel um vielversprechende Einträge erweitern. Besonders stolz sind die beiden über ein Autogramm von "Data"-Darsteller Brent Spiner, der am Spectrum-Holobyte-Stand für Star Trek – The Next Generation warb. Trotz allem Trubel (inclusive Bungee-Jumping und Wüstentour) blieb den beiden sogar

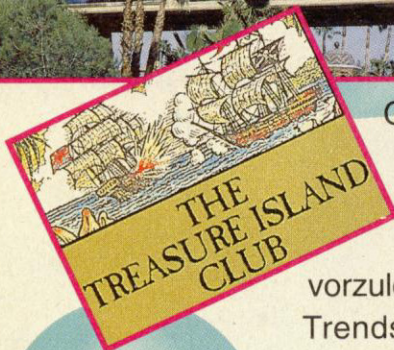
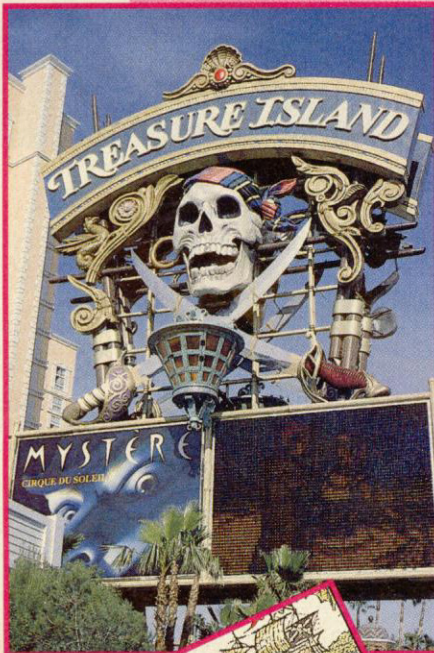
noch genug Zeit, um einen schnuckligen Messebericht vorzulegen und ausführlich über die Trends von morgen zu berichten. Inzwischen sind beide wieder da und liegen mit dicker Grippe im Bett – der Rest der Redaktion arbeitet wie immer weiter.

Gute Erholung wünscht Euer

Power-Play-Team



Der Mann mit dem goldenen Arm: Herr Hengst geht mal wieder bankrott



Willkommen im Club:
Nur besonders ausdauernde Spieler kommen in die Zockergilde der Schatzinsel

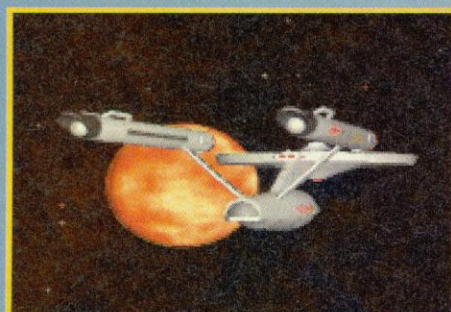


Enterprise, bitte melden! Brent Spiner schreibt sich die Androidenfinger wund



106

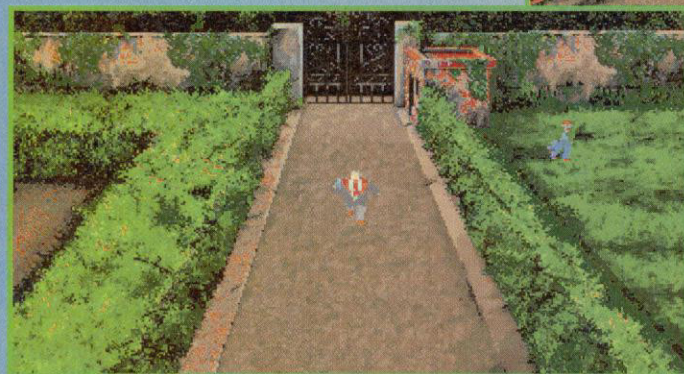
Japanisch:
Wir werfen einen
Blick auf die
fernöstliche Spielewelt



77

Universal:
Die Enterprise fliegt
wieder

3



Aktuell

News	7
Elfmania – Fantasyprügelei für den Amiga	24
★ CES – Die aktuellen Programme des Jahres	10

Story

★ Die Otaku-Nation. Die japanische Spieleszene	106
---	-----

Rubriken

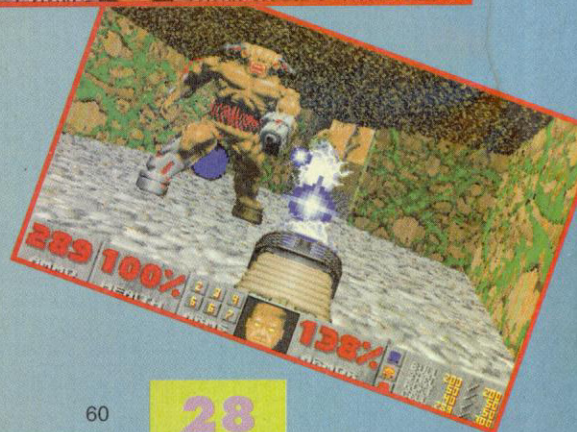
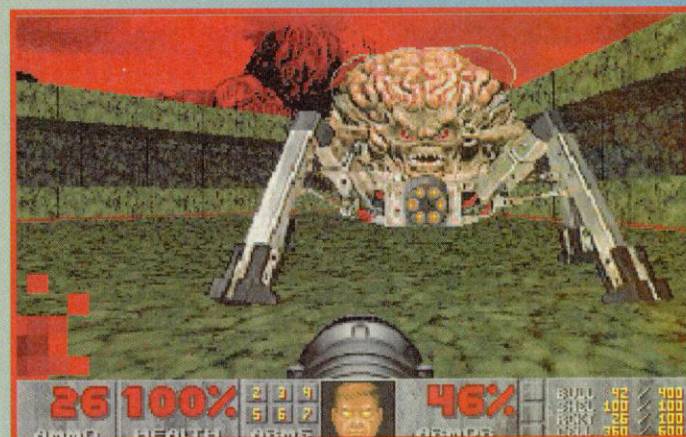
Doc Düse	72
Hitparade	26
Impressum	69
Inserentenverzeichnis	69
Laser Age	94
Leserbriefe	98
Vorschau auf die kommende Ausgabe	118

Computerspiele- tests

★ Alone in the Dark 2	32
Campaign 2	38
Der Planer	80
★ Doom	28
Litil Divil	30
Nomad	40
Police Quest 4	42
Quest for Glory	44
Seek & Destroy	37
Star Trek – The Judgement Rites	77
Zeppelin	78
Kurztests	
Tornado	82

32

Gruselig: Wieder
mal sind wir *Alone
in the Dark*



Lord of the Rings	82
Strike Commander Enhanced	83
Civilization Windows	83
Liberation	84
Quaterpole	84
Railway Challenge	87
Nigel Mansel	87
Sim City	88
Jurassic Park	88

Videospieletests

Lufia	90
Lunar Fire	92

Powertips

Computerspieletips

Indycar Racing	46
Holiday Lemmings	49
Iron Helix	49
Alien Breed (MS-DOS)	50
Alien Breed 2 (Amiga)	50
Privateer (MS-DOS)	56
Terminator Rampage	50
Rebel Assault	52
Sam & Max	52
Die Siedler	54
Hand of Fate - Kyrandia 2	56

Companions of Xanth	60
Dracula Unleashed	63
Master of Orion	64
Shadow Caster	64
Police Quest 4	66
Hex-Hexerei	70

28

Kettensägenmassaker: Doom ist ganz besonders nett

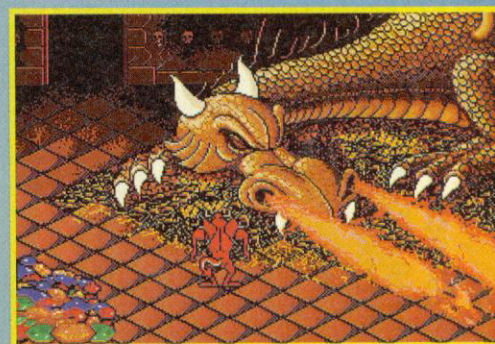
94

12

Vulkanisch:
Spiele-Eruptionen aus
Las Vegas

30

Feurig: Der
Drachen aus Lili
Divil schnaubt



**bestellen
unter**
089 - 32909987
Fax: 089 - 329 099 90

PC CD-ROM

[illegible]

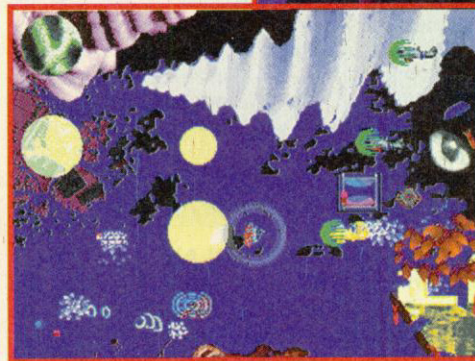
Outer Space

Normalerweise vertragen sich Actionspiele und der PC nicht besonders. Nur sehr selten erscheint für MS-DOS-Maschinen eine flotte Ballerei. Einem Manko, dem zwei Berliner unbedingt abhelfen wollen. Mit Bienenfleiß werkten die beiden unter dem Namen "interZone" schon seit geraumer Zeit an dem Actionspektakel *Entropolis*. Besonders ungewöhnlich bei dem Programm ist nicht nur die ausgefeilte Technik, sondern der psychedelisch angehauchte Grafikstil, der mit Fraktalen erzeugt wurde. Übrigens wird nicht etwa der "normale" VGA-Modus von 320

mal 200 Punkten genutzt, sondern eine erweiterte Variante von 320 mal 240 Punkten. Voraussetzung für die ansprechende Knallerei ist jedoch ein ultraschnelles PC-System. Zwar läuft *Entropolis* auch mit einem 386er, aber als Optimum verlangen die Jungs von interZone einen 486er mit Local Bus, fixer Festplatte und 3 MByte RAM. mh

Name:	Entropolis
Hersteller:	inter Zone
Zirka-Preis:	100 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

Abgedreht:
Die psychedelische
Grafik von *Entropolis*



Im Rausch der
Farben: Dali hätte
seine Freude an
Entropolis

Impressionen

Derweil die europäischen Spieler die Programme des englischen Softwarehauses Impressions eher skeptisch betrachten, reagieren die Fans in den USA ziemlich ekstatisch beim Erscheinen eines neuen Impressions-Programms. Sogar der Nachrichtensender CNN berichtete, passend zur Prime Time, über das Bürgerkriegs-drama *The Blue & The Gray*. Nicht minder amerikanisch wie der Sezessionskrieg ist das Thema des neuesten Impression-Spieles. In der Wirtschaftssimulation *Detroit* dreht sich alles um Autos. Als Chef einer Autofirma wollt Ihr natürlich, daß die Bevölkerung in Euren Fabriken herumkutschert und nicht

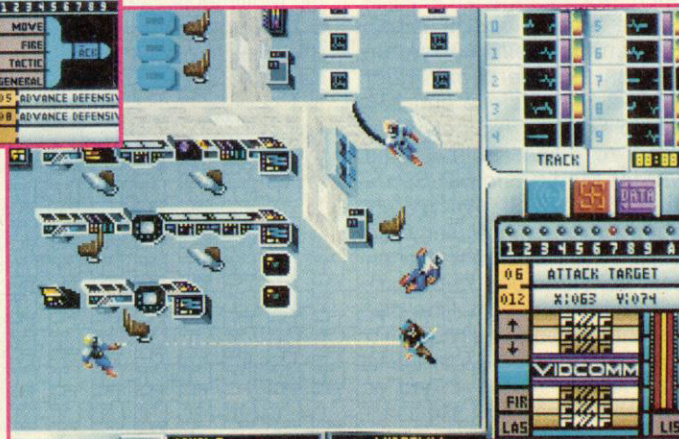
etwa auf einen Konkurrenzschlitten ausweicht. Ihr entwerft nicht nur neue Modelle, sondern laßt diese auf passenden Pisten probefahren und verscherbelt die Erfolgskisten gewinnbringend. In der fertigen Fassung sollt Ihr nicht nur alleine gegen drei Computercompanys antreten dürfen, sondern Euer Können auch gegen menschliche Spieler einsetzen.

Weniger Wirtschaft und mehr Strategie bietet der dritte Part der Omnitrend-Taktikserie *Breach* (der erste Teil genießt bei Kennern schon echten Kultstatus), der demnächst unter den Fittichen von Impressions erscheinen wird. Am spielerischen Grundprinzip der ersten beiden Spiele wird wohl nur wenig verändert: Ihr steuert eine Handvoll Space-Soldaten im Kampf gegen diese Außerirdi-



Breach 3:
Nicht ganz fein,
mit dem Laser
schneiden wir ein
Alien klein

Breach 3:
Strategieklassiker im
neuen Gewand



Detroit: Unsere Autofabrik
wächst und gedeiht

**Das Scotmobile
im Dauertest**

sche durch vorgefertigte Szenarien. Dafür feilten Omnitrends Designer fleißig an Grafik und Benutzerführung und spendierten dem Programm

zusätzlich zu den einzelnen Szenarios einen Missions-Editor und einen Campaign-Modus. Beide Programme, *Detroit* und *Breach 3*, sollen übrigens für PC und Amiga erscheinen. mh

Name:	Detroit
Hersteller:	Impressions
Zirka-Preis:	100 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

Name:	Breach 3
Hersteller:	Omnitrend/ Impressions
Zirka-Preis:	120 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

Fernseh-Carmen

Amerikanische Computer-Kids sind ganz wild auf Broderbunds *Carmen Sandiego* Reihe. Die wirklich nett gemachte Lernsoftware mit Adventure-Elementen informiert spielerisch und locker über alles Wissenswerte, was die kleinen Amerikaner in der Schule verpassen. Carmens Reise um die Welt läuft inzwischen in den Staaten als erfolgreiche Fernsehserie, ein deutscher Ableger wird vom MDR in Chemnitz produziert. Die bis jetzt geplanten 39 Folgen laufen jeweils Mittwochs um 16 Uhr in der ARD. Zur Feier des Tages verlost

POWER PLAY zusammen mit Electronic Arts Deutschland, ein paar flauschige *Carmen Sandiego*-Sweat-Shirts und zwei edle *Carmen Sandiego*-Armbanduhrchen. Die Frage, die Ihr uns beantworten müßt, ist kinderleicht:

Wie heißen die Hauptstädte von Kanada, Bulgarien und Neuseeland?

Schickt Eure Antworten bitte an folgende Adresse:

POWER PLAY
Markt & Technik Verlag AG
Stichwort: Carmen
Postfach 1304
D-85531 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 10. März 1994. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Spieledesign

Meckern kann jeder, selberrmachen ist die Kunst. Wer sich regelmäßig über verbockte Spielkonzepte, schlammige Grafiken und schwammige Steuerungen aufregt, darf jetzt zeigen, daß er selber mehr auf dem Kasten hat. Mit *Kaikos Software Manager* dürft Ihr in die Rolle eines Produzers schlüpfen und vierzig unterschiedliche Spielkonzepte von der Idee bis zur Marktreife prügeln. Ihr heuert die besten Programmierer an und kümmert Euch um Marketing, Termine und Kontakte mit den bösen Spielerelektoren. Bevor Ihr die Softwaremärkte der

Welt aufgerollt habt und sogar in Japan mit Euren Produkten Fuß faßt, habt Ihr einiges zu tun. Drei menschliche Konkurrenten und intelligente Computergegner machen Euch das Leben zusätzlich schwer. Den ausführlichen Test des *Software Managers* findet Ihr in der nächsten Ausgabe. vw

Name:	Software Manager
Hersteller:	Kaiko
Systeme:	Amiga MS-DOS

Tips & Tricks-Hotline

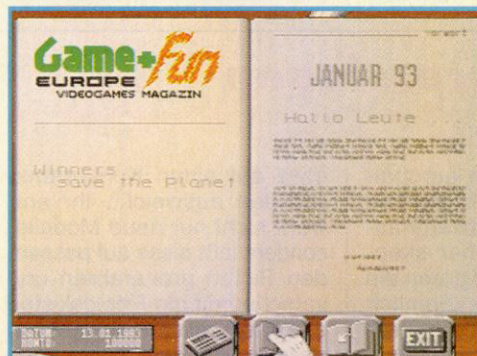
Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter

den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:

Computerspiele:
089/46 13-3 35
Videospiele:
089/46 13-3 36



Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".



Herzflattern: was schreibt die Fachpresse über unser Machwerk?

Aufgeräumt:
Der Schreibtisch
des kreativen
Spieleentwicklers



Dreidecker

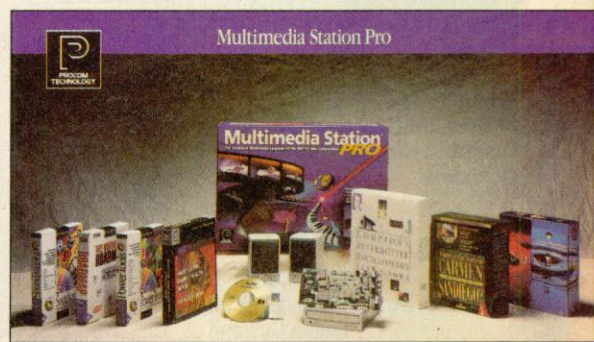
Spiele wie *The 7th Guest*, *Dune*, *Day of the Tentacle* oder *Rebell Assault* lechzen nach einem schnellen Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Daß noch schnellere Laufwerke ebenfalls gern gesehen sind, beweist *Rebell Assault*, das schon im Konfigurationsmenü auf Triple-Speed-Laufwerke geeicht werden kann. Im Zeichen der Zeit reagierte der amerikanische Distributor Procom Technology auf den Dreifachtrend und stellt nun die Multimedia Station Pro vor. Herzstück des Kits ist ein Triple-Speed-Laufwerk aus dem Hause NEC. Mit einer durchschnittlichen Zugriffszeit von unter 200 Millisekunden

und einer durchschnittlichen Übertragungsrate von 450 KByte pro Sekunde legen auch aufwendige CD-ROM-Spiele keine überflüssigen Pausen mehr ein. Außerdem ist das Laufwerk mit einer SCSI-2-Schnittstelle und 256 KByte Cache gerüstet. Passend zu dieser Schnittstelle wurde Mediavision's Spectrum 16 mit SCSI-Interface als Soundkarte zum Multimedia Station Pro Kit gewählt. Neben dem vollständigen Kabelsatz liegen dem Kit sechs CDs bei. Darunter befinden sich Spiele wie die CD-Version von *Dune* und *Where in the World is Carmen Sandiego?*, Multimedia-CD sowie das Lexikon

Compton's Interactiv Encyclopedia, Mayo Clinic Family Health Book oder Soundsensation for Windows und Anwendungen wie das Photo CD-Tool Photo Factory und Power Tools for Windows. Um die Multimedia Station Pro anschlußfertig auszuliefern, wurde dem Kit ein Lautsprecher-set verpaßt. cd

Name:	Multimedia Station Pro
Hersteller:	Procom
Zirka-Preis:	1500 Mark
Bezugs- adresse:	Procom Technology München 089/32 46 95 15

Die
Multimedia
Station Pro
trumpft mit
einem Triple-
CD-ROM-
Laufwerk auf



Die POWER PLAY-CD

Monat für Monat trüdeln mit der *POWER PLAY*-Post die schönsten Sachen in das redaktionelle Spieleparadies: Programmierer aus aller Welt senden neben den herzlichsten Grüßen die heißesten Demoverversionen. Begehrte Eilbriefe mit Absendern wie Bullfrog, Blue Byte oder LucasArts finden schnell einen Abnehmer und werden innerhalb von Minuten installiert und angesehen.

Neben den Neugierigen haben aber auch die Ausdauernden ein festes Standbein im Schlaraffenland. Nach zahlreichen Spielenächten stößt der eine oder andere Redakteur auf Bugs, die mitunter sogar zu Systemabstürzen mitten im schönsten Spielgeschehen führen. Selbst die allerletzte Notlösung: "Wie komme ich denn sonst an dieser Stelle vorbei?", ist nicht immer ein Erfolgsgarant. Wirkliche Rettung kann oft nur ein Fixfile, das die defekte Stelle im Programm stopft, schaffen. Pakete mit derartigem Inhalt stehen gleich an zweiter Stelle der Posttiteliste.

Natürlich wollen wir diese Kleinode gern an Euch weitergeben. Deswegen haben wir uns entschlossen, Euch mit einer monatlichen *POWER PLAY*-CD so neben der monatlichen Zeitschrift zusätzliche Informationen und Bug-

fixes zur Verfügung zu stellen. Neben den Spieledemos und Fixfiles bekommt Ihr mit der *POWER PLAY*-CD weitere Specials. Auf der ersten CD werden neben Demos von Bullfrog, LucasArts oder Blue Byte bisher unveröffentlichte Aufnahmen in einem Film von *Rise of the Robots* sein. Passend zur Ausgabe werden Euch Bilder der CES in Las Vegas in digitaler Form serviert. Außerdem sind für alle Soundblaster-Fetischisten die Soundblaster-Tools eine lohnenswerte Zugabe.

Anforderungen

Alles, was Ihr neben der *POWER PLAY*-CD braucht, ist ein kompatibler PC, der mit einem CD-ROM-Laufwerk bestückt ist. Dabei spielt es weder eine Rolle, ob in Eurem Gehäuse ein 2-, 3-, 486er oder gar Pentium im Rechner tickert oder Euer CD-ROM-Laufwerk mit einfacher, doppelter oder dreifacher Geschwindigkeit rotiert. Also um Euch die *POWER PLAY*-CD zu geben, reicht Euch ein simpler PC, der mit einem CD-ROM-Laufwerk gerüstet ist, und Ihr gehört dazu.

Teilnahme zählt

Neben den Spieledemos und Fixfiles möchten wir auch Euch eine Chance geben, auf



Passend zur Ausgabe: Die erste Demoverision von Battle Isle 2

der *POWER PLAY* einen Platz zu finden. Habt Ihr auf Eurem häuslichen Rechner eine eigene Programmdemo, selbstgemalte oder gerenderte Bilder, Animationen, von denen Ihr glaubt, daß sie auch den Rest der Leserschaft erfreuen könnten, solltet Ihr schnellstens ein Päckchen packen und uns Eure Kostbarkeiten zukommen lassen.

Mitmachen gilt

Die *POWER PLAY*-CD bekommt Ihr für 10 Mark + 2 Mark Versand. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten: Langsam, aber sicher kommt Ihr über die Post an die Scheibe. Also bewaffnet Euch mit einem Briefkuvert und überweist 12 Mark auf die Kontonummer #663 160 002 bei der Commerzbank München, BLZ: 700 400 41. Eurer Bestellung legt Ihr dann den Einzahlungsbeleg bei. Möglichkeit Nummer zwei funktioniert per Scheck (bitte als Verrechnungsscheck ausstellen), und die dritte Möglichkeit mit 12 Mark in Brief-

marken, die Ihr logischerweise nicht auf das Kuvert klebt, sondern sauber in den Brief legt. Schneller und sicherer seid Ihr mit einem Fax. Per Vorauskasse zahlt Ihr 12 Mark auf das oben genannte Konto ein und faxt die Bestellung und den Bankbeleg an die Nummer: 089 725 46 862. cd

Bei der Bestellung gebt bitte folgende Daten an:

Anschrift:
Tel.-Nummer:
Ich verwende folgendes Computersystem und CD-ROM-Laufwerk:

Bestellung bitte nur schriftlich an:

Blue Man Publishing
Frankfurter Ring 193 a
80807 München
Kennwort:
POWER PLAY CD 3/94

per Fax an:
(0 89) 72 54 68 62

LucasArts' Day of the Tentacle hat sich ebenfalls einen Platz auf der *POWER PLAY*-CD gesichert



Mit einem Bugfix und einer Demo ist Bullfrogs Syndicate mit auf der *POWER PLAY* CD 3/94 dabei

POWER PLAY-CD: Liste der Demos

Battle Isle 2
Christmas Lemmings
Critical Path
Day of the Tentacle
Dracula Unleashed (180 MByte)
Dungeon Hack
Fury of the Furrys
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Littil Divil
Lollipop
Micro Machines
Oxyd Magnum
Sam & Max
Starlord
Subwar 2050
Syndicate
THX
Turrican 3

Blue Byte
Psygnosis
Mediavision
LucasArts
Viacom
SSI
Mindscape
LucasArts
Gremlin
Rainbow Arts
Codemasters
Dongleware
LucasArts
Microprose
Microprose
Bullfrog
Ocean
Factor 5

Treasure Island

Piratenpower: Las Vegas hat die verrücktesten Hotels der Welt (hier das Treasure Island)



Las Vegas: Das Zocker- und Daddlerparadies ist einmal im Jahr Treffpunkt der Computerspieler. Auf der Winter-CES zeigen Softwarefirmen Weihnachtsschnitzhölzer und Spieleneuheiten für die kommende Saison. Knut und Michael fütterten nicht nur fleißig die Slotmaschinen, sondern schauten sich auf der CES-Show für Euch um.



Mach mal Pause: Wer vom Messestress die Nase voll hat, schaut sich den künstlichen Vulkanausbruch (!) vor dem Mirage an...



Abgefahren oder angelegt? Vor dem Treasure Island ankern die Piraten (links)



Ein *POWER PLAY*-Redakteur auf der Flucht: Kaum waren Knut und Michael nach dem Besuch der CES-Show in Las Vegas wieder in München gelandet, mußte sich Michael schleunigst vor Knut's Freundin in Sicherheit bringen. Was war passiert? Anlässlich der ersten USA-Reise von Knut, murmelte sie kurz vor der Abreise noch, "Michael, paß doch bitte auf Knut auf!". Leider hielt die fürsorgliche Obhut nicht lange vor: Fünf Tage im Spielerparadies Las Vegas genügten, um unser "braves" Redakteursduo in ein hartgesottenes Zockerpärchen zu verwandeln. Derweil Michael im hoteleigenen Casino seine kargen Bargeldbestände ordentlich aufstockte und sich gar eine Mitgliedschaft im exklusiven "Treasure Island"-Zockerclub erdaddelte, verjuxte Knut im Spielfieber das Haushaltsgeld für die nächsten paar Monate.

Natürlich gaben sich unsere beiden Redakteure nicht nur dem hemmungslosen Spieltrieb hin: Zwischen den nächtlichen

Sitzungen an Pokertischen und einarmigen Banditen rief die Redakteurs-Pflicht. Denn Las Vegas ist nicht nur der Traum aller Glücksspieler, sondern auch einmal im Jahr Schauplatz der Winter-Consumer Electronics Show, kurz CES genannt. Hier zeigen wichtige Softwarefirmen Weihnachtsschnitzhölzer und neue Spiele für die kommende Saison. Allerdings konnte man in diesem Jahr kaum von "Neuheiten" sprechen. Fast alle Spiele, die auf der CES gezeigt wurden, konnten wir schon auf der Sommer-CES im letzten Jahr bestaunen. Der Grund dafür: Die Entwicklungszeiten für neue Computerspiele werden immer länger. So werkeln viele Firmen mittlerweile rund zwei Jahre oder länger an neuer Software. Auf den verschiedenen Messen ist deshalb nur selten etwas Brandaktuelles zu entdecken. Trotzdem buddelten wir für Euch die tollsten Spiele-Highlights für die kommenden Monate aus. mh/kn

Access

Die *Links*-Schöpfer gibt's immer noch, und was macht ein Golf-Spezialist? Golf! Mit den drei neuen **Championship Courses** erweitert sich das Szenario-Angebot auf satte neun Zusatzdisketten – welches Spiel kann diese Zähigkeit überbieten? Neben den Golfern darf sich jedoch auch Access unter die Herstellergarde der "Interactive Movies" gesellen: **Under a Killing Moon** versetzt Euch erneut in die Rolle des *Martian Memorandum*-Helden Tex Murphy. Wieviel Spiel im Film steckt, verraten wir Euch demnächst.



Auch Astronomie kann töten: *Under a Killing Moon* zeigt's.

Activision

Bei Activision gab man sich scheu – als hätte man Angst vor der Konkurrenz. Das umstrittene *Return to Zork* wurde gefeiert und als brandheiße Neuigkeit gab's das längst überfällige **Mechwarrior 2: The Clans**. Und, wie könnte

es anders sein: Es ist immer noch nicht fertig und wurde wieder mal um einige Monate verschoben. Neben allerlei Videospielen (*Shanghai 2*, *X-Kaliber 2097*) wurde hinter vorgehaltener Hand über Zukunftsprojekte geflüstert, von denen natürlich nichts zu sehen war. So dürfen sich PC-Fans auf **Pitfall: The Mayan Adventure** freuen. Der aufgeputzte Kultklassiker soll Anfang 1995 (!) erscheinen. Des weiteren plant man, den Namen Infocom weiterhin auszubuten und preßt mit Hilfe Steve Meretzky's das sagenhafte **Planetfall** auf CD. Da ein wenig Digi-Darbietung nicht fehlen darf, wurden kurzerhand Richard Manning und Hans Beimler engagiert, beides "Star Trek: The Next Generation"-Schreiber und letzterer nicht mit dem Spanienkämpfer zu verwechseln. Das Ergebnis fällt uns als "Fall '94" in den Schoß.

American Laser Games

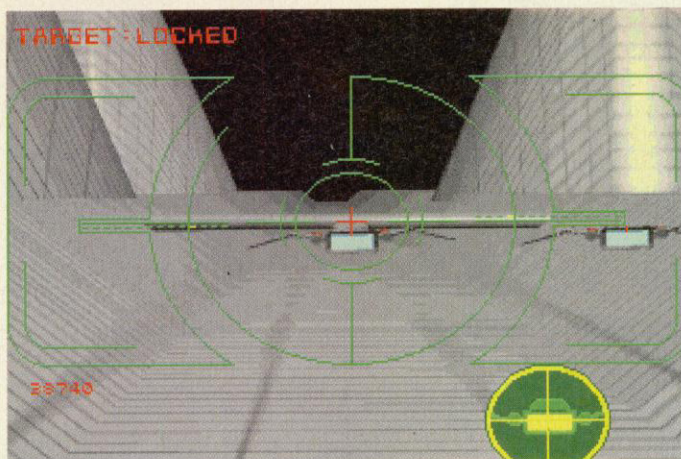
Bekannt für Spiele, die den IQ einer Haselnuß voraussetzen, bleiben American Laser Games ihrer Linie treu und beglücken uns mit **Who shot Johnny Rock?**, **Space Pirates**, **Crime Patrol** und **Mad Dog 2**. Spielprinzip? Vorhanden, aber vernachlässigbar.

Avalon Hill

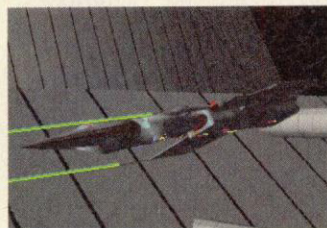
Eine der ältesten Spielefirmen ist "Avalon Hill". Einige der berühmtesten Programmierer und Designer haben hier ihre Karriere begonnen. Avalon Hill ist vor allem durch eine ganze Reihe knallharter Strategiespiele bekannt und bleibt diesem Genre auch in Zukunft treu. Zwei Highlights der jüngsten Spiele sind die Programme **Operation Crusader** (erinnert an *V-for Victory*) und die verbesserte Umsetzung des Brettspiels **Civilization** mit dem Titel **Advanced Civilization** – hat übrigens nichts mit dem Microprospiel zu tun!



Operation Crusader ist von den *V-for Victory*-Programmierern



Futuristisch, praktisch, gut: **Delta V**



Action satt: **Delta V**

Bethesda Softworks

Nicht ganz neu, aber nicht weniger beeindruckend sind zwei Spiele aus dem Hause "Bethesda Softworks". Erstes Highlight ist das 3-D-Rollenspiel **The Elder Scrolls: Arena**, das bereits kurz vor der Vollendung steht und in den nächsten Monaten erscheinen soll. Die fixe 3-D-Grafik im *Ultima Underworld*-Stil machte schon jetzt einen sehr schnuckeligen Eindruck. **The Elder Scrolls: Arena** soll allerdings nicht nur technisch begeistern. So stopften die Designer 18 verschiedene Charakterklassen, 2500 magische Gegenstände und über 400 Städte und Dörfer in das Programm. Auf immerhin rund 150000 Wörter kommt die umfangreiche Story – bleibt zu hoffen,

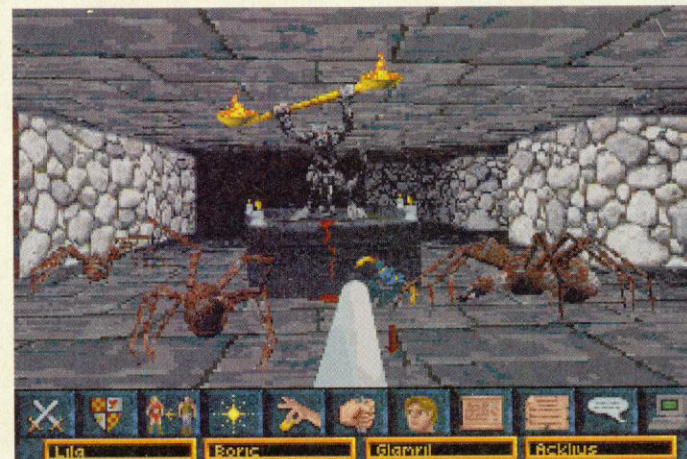
Feuer frei: In **Battledrome** liefert Ihr Euch mit einem Kumpel heftige Duelle



daß der deutsche Vertrieb, die Kaarster Firma Softgold, eine deutsche Version auf den Markt bringt. Das zweite Spiel bei Bethesda ist ebenfalls fast fer-



The Elder Scrolls: Arena: inkl. Wetter wie Schnee und Nebel

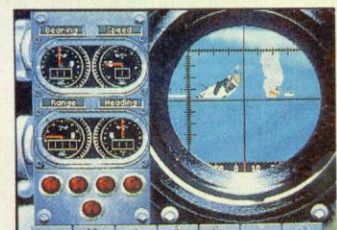


Underworld läßt grüßen – **The Elder Scrolls: Arena** ist bald fertig

tig: In dem 3-D-Spektakel **Delta V** flitzt Ihr mit einem Raumgleiter durch eine futuristische Landschaft und feuert auf Gegner und Hindernisse. Mehr über die beiden Spiele findet Ihr in einem ausführlichen Bericht in der nächsten **POWER PLAY**.

Dynamix

Ein wenig enttäuschend war die diesjährige Softwareausbeute bei Dynamix. Zum wiederholten Male wurde die – leider immer noch nicht fertige – U-Bootsimulation **Aces of the Deep** und das neue Spiel aus der Serie **Front Page Sports** mit dem Untertitel **Baseball**

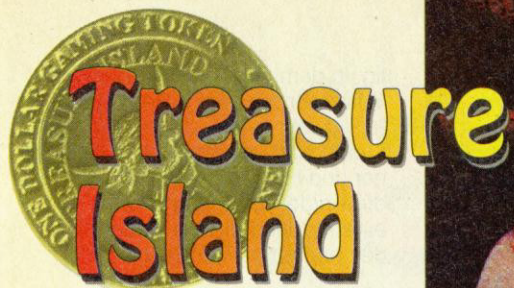


Im Westen nichts Neues: **Aces of the Deep** taucht noch nicht auf



Der Ball ist auch bei **Front Page Sports: Baseball** rund

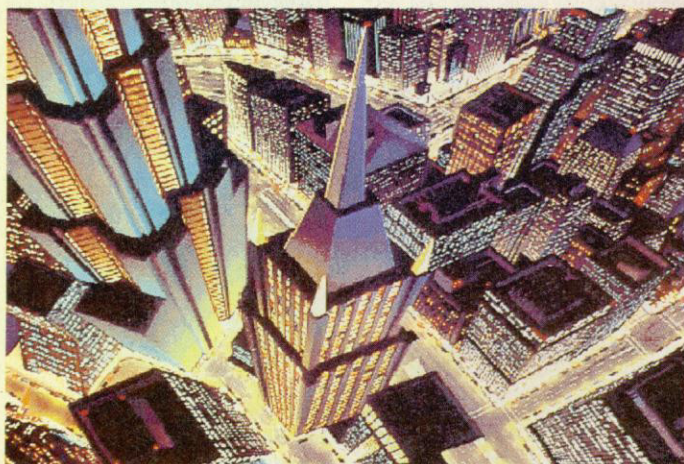
gezeigt. Um so erstaunter waren wir, als bereits eine spielbare Version des Roboterdramas **Battledrome** auf den in einem lauschigen Hotelzimmer aufgebauten PCs lief. Knut und Michael lieferten sich sofort via Datenlink ein heftiges Gefecht. – Leider hinkt die Roboterhatz ein wenig den hohen Erwartungen hinterher. Wir warten gespannt auf die fertige Version.



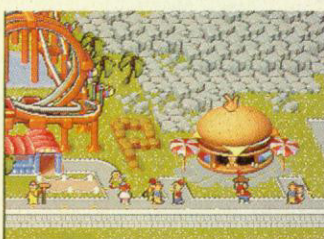
Treasure Island

Electronic Arts

Derweil die meisten Spielefirmen ihre Stände in drei speziellen Hallen hatten – weit entfernt vom Haupteingang der Messe – hatte sich Electronic Arts einen feinen Ehrenstandplatz am Eingang ergattert. Zum wiederholten Male vorgestellt, aber dadurch nicht weniger interessant, war eine neue Version von Bullfrogs Vergnügungsparksimulator **Theme Park**, das nicht nur auf PCs, sondern auch auf der Multimedia-Maschine 3DO gezeigt wurde. Neu im ansonsten recht betagten Softwareangebot war das Sci-fi-Adventure **Noctropolis**. *Noctropolis* wird voraussichtlich in zwei verschiedenen Versionen – einer Diskettenvariante und einer CD-ROM-Fassung – erscheinen. Als CD-ROM-Version gibt's nicht nur jede Menge digitalisierter Sprache, sondern auch zahlreiche Filmsequenzen. Ansonsten gab's kaum neue Computersoftware bei EA selbst zu sehen – dafür zeigten Origin und SSI am Electronic Arts-Stand mehr Spiele. Der Schwerpunkt lag ganz deutlich



Die CD-Version von *Noctropolis* enthält jede Menge Digi-Filme



Bullfrog's neuester Streich: *Theme Park* auf PC (links) und auf 3DO (rechts)



Digital & Duster: Das neue EA-Adventure *Noctropolis*

bei neuen 3DO-Titeln – Immerhin 13 Spiele, die noch in den nächsten Monaten erscheinen sollen.

Gravis

Joystick-Edelfabrikant Gravis schaut als Hardwarehersteller weit in die Zukunft. Mit dem eingekauften **Forte VFX 1** bringt Gravis als erster einen waschechten VR-Helm ("Head Mounted System") für den Heimbenutzer auf den Markt. Neben den zwei Mini-Display's, die natürlich



Toll, aber teuer: Der VFX 1 kostet rund 1758,30 Mark

getrennt angesteuert werden dürfen, besitzt der VFX 1 Stereokopfhörer und ein VOS-Head-Tracker (Virtual Orinetation System), der Eure Kopfbewegungen digitalisiert. Via einer Interface-Karte kann der VFX 1 an jeden PC angeschlossen werden und sollte in einiger Zeit von den großen Softwareherstellern unterstützt werden. Normale Spiele, wie zum Beispiel *Doom*, lassen sich natürlich auch schon heute ohne Probleme spielen. Bei Veröffentlichung soll das High-End-Maschinchen allerdings lockere 1000 Dollar kosten.

Interplay

Interplay legt wieder einen Zahn zu und stürzt sich neben den Umsetzungs- und Star-Trek-Wut des vergangenen Jahres wieder auf neue Projek-



Blow Job: Der *Stonekeep*-Drache ist wahrlich heiß

te. Spieleperlen wie *Stonekeep* oder *Dungeonmaster 2* sind zwar immer noch nicht fertig (bei beiden wird die Grafik überarbeitet), an neuen Projekten werkt man trotzdem. Fetzigster Neuzugang ist **Star Trek: Starfleet Academy**, ein Super-VGA-Flugsimulator, der schon im ersten Entwicklungsstadium vielversprechend aussah und erst zu Weihnachten veröffentlicht werden soll. Ebenfalls in den Weiten des Alls sind *Battlecruiser 3000AD* und *Star Reach* zu Hause. Ersteres ist eine grafisch recht eindrucksvolle *Starflight-Wing-Commander*-Mischung, während das niedliche *Star Reach* an *Asteroids* ohne Asteroiden mit einer Prise *Spaceward Ho!* erinnert. Ihr spielt



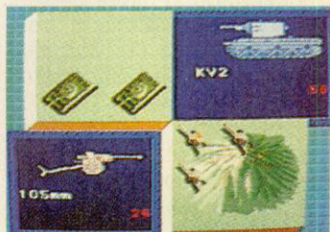
Technik von übermorgen: *Star Reach* sprengt die Ketten unserer Vorstellungskraft

wahlweise gegen einen Kumpel in einer Mini-Galaxie und bevölkert einen Planeten nach dem anderen, um dem Gegenüber irgendwann *Asteroids*-like das Licht auszupusten.

Ansonsten werkt man fleißig an solch gigantischen Projekten wie **Bridge Deluxe 2 with Omar Sharif**, dem ultimativen Bridge-Simulator mit meisterlichen Kommentaren direkt von CD. Tolle Umsetzungen wie *Alone in the Dark* für Macs und die immer noch nicht fertigen CD-Versionen von *Sim Ant* und *Sim City* landen ebenfalls noch dieses Frühjahr in unseren Läden.

Koei

Kaum Neues hatten die fernöstlichen Strategieexperten von Koei zu berichten: Nur ein frisches Taktikprogramm entdeckten wir am Stand der Nipponstrategen. Ob **Operation Europe: Path to Victory 1939-45** jemals nach Deutschland gelangen wird, ist derzeit mehr als fraglich. Sowohl die Mega Drive- als auch die Super Nintendo- und die PC-Variante machten jedoch einen fischen Eindruck. Hiesigen Fans des Genres wird wohl nur der Weg zum lokalen Importhändler übrigbleiben.

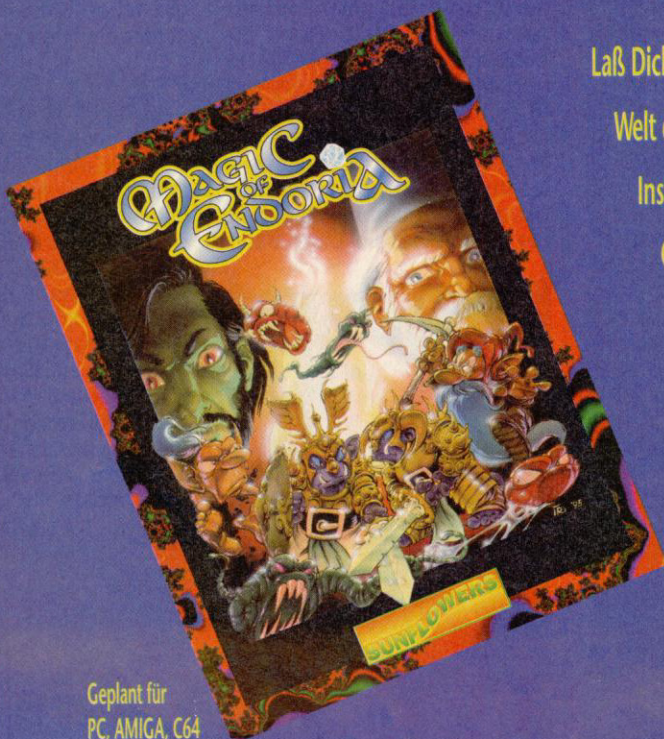


Nicht für Deutschland: *Operation Europe* von Koei

LucasArts

Mit dem einheitlichen Kampfschrei "Stirb, Skywalker, Stirb!", stürzten die ordentlichen Mitglieder der "Power-Play-Foundation-zur-Rehabilitierung-des-Imperators" (kurz: PPFR!) in die heiligen LucasArts-Ausstellungsräume, um erneut Anti-

MAGIC OF ENDORIA



Geplant für
PC, AMIGA, C64

Laß Dich entführen in die abenteuerliche
Welt der Sagen und Legenden! Tief unter der
Inselhauptstadt Amran lagert das verschollene
Geheimwissen des einst unermesslich mächtigen
Gottes der Endonen unberührt in Kristallräumen.
Immer auf der Hut vor dem Rivalen sind zwei
mächtige Zauberer auf der Suche nach Splittern
des Kristalls des Wissens. Schlüpfe in die Rolle eines
dieser Zauberer, leite und organisiere Dutzende
unterschiedlicher, herrlich animierter Helfer! Die
absolute Herausforderung für anspruchsvolle,
findige Strategen!



Zwei-Spieler-Option über Null-Modem oder Netzwerk!



Ganze Heerscharen verschiedener animierter Akteure!



Super-Originelle Grafik mit vielen Details!



Bildschirmtext und Handbuch komplett in deutsch!



Spielstände speicherbar!

Mit 2-Spieler-Option
über Null-Modem oder
Netzwerk!



Heerscharen verschiedener Helfer...



...mit unterschiedlichen Aufgaben und Fähigkeiten...



...unterstützen Dich bei der Suche tief im Vulkan!

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

Treasure Island

Imperator-Software zu beäugen. Doch dieses Mal wurde man statt mit Lichtschwertern mit Applaus empfangen, denn endlich dürfen wir den Rebellen auch am Computer zeigen, was das Imperium kann. Lawrence "Battlehawks" Holland erklärte zwar stolz, man habe noch nie soviel positives Feedback wie zu *X-Wing* bekommen und will deshalb einen zweiten Teil machen (man wisse nur noch nicht, was zu verbessern sei) – aber die PPFRI weiß es viel besser: Mit etwas Druck wurde LucasArts von Imperatorfreunden zu einem Sequel gezwungen, das *X-Wing* vor Neid erblassen läßt. Denn nun wetzt der **Tie-Fighter** durch die Tiefen des Alls, um allen X-, Y-, B- oder A-Wings die Buchstaben aus den Flügeln zu ballern. Natürlich wurde *Tie-Fighter* gegenüber der Rebellen-Simulation kräftig verbessert, denn ein "Tie" ist und bleibt überlegen. Neben dem netten **Star-Wars-Screensaver** mit exzellenten Darth-Vader-Paßfotos und schönen Bildern vom Todesstern, gab's außer dem alljährlichen **The Dig**-Video mit der Unterschrift "Coming soon, Euer Steven"

nichts zu sehen. Schade eigentlich – wir hofften auf erste Infos zu *Imperial Assault*.

Maxis

Gibt es ein Maxis-Spiel nach **Sim City 2000**? Ein Frage, die auf der Messe mit einem klaren "Ja!" beantwortet wurde. Zwar bleibt Maxis der **Sim**-Reihe weiterhin treu (jüngstes Beispiel das Lernprogramm **Sim Health**), aber erweitert die eigene Produktreihe um einige – meistens zugekaufte – Unterhaltungsprogramme und Lernsoftware. Einer der Neuzugänge ist das Grafikabenteuer **Wrath of the Gods**, in dem Ihr einen Helden durchs antike Griechenland steuert. Die komplette Grafik ist digitalisiert, als Spielfiguren wurden ein paar Schauspieler gefilmt und ins Programm eingebaut. Mit dem Programm **Redshift** greift die britische Firma Maris unter den Maxis-Fittichen nach den Sternen: Hobbyastronomen untersuchen

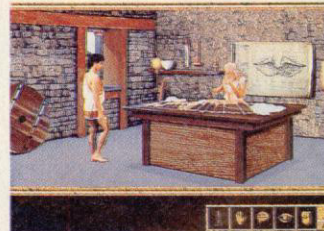


Beim Zeus: Unser Digiheld stattet dem Olym einen Besuch ab und schaut auf einen Sprung bei Daedalus vorbei (Wrath of the Gods)

300 000 Sterne unserer Galaxis, betrachten die Milchstraße aus verschiedenen Perspektiven oder simulieren astronomische Ereignisse (beispielsweise eine Supernova) gefahrlos am Computerbildschirm. Wer sich nicht für die Sterne, aber fürs Fliegen interessiert, greift auf das Programm **Daring to Fly!** zurück. Vom Himmelsstürmer Ikarus bis zum "roten Baron" reicht die Informationspalette auf dem CD-ROM. Rund 50 Minuten digitalisierten Films geben einen Einblick in die frühen Tage der Fliegerei, per Mausclick gibt's zudem historische Daten oder Wissenswerte über Aerodynamik. Wer lieber spielt, brettet mit **Baseball for Windows** ein paar Bälle



Sag mir, wo die Sternlein stehen! **Redshift** gibt Auskunft



Schwarze Leggings, weiße Slips: Die Mädels bei Acclaim heizen ein

übers Spielfeld oder läßt mit **Sim Town** – einer speziellen Kindervariante von *Sim City* – die lieben Kleinen eine Kleinstadt entwerfen.

Merit Software

Die *Maelström*-Macher setzen, wie alle anderen, auf den interaktiven Spielfilm. In **Harvester** steuert Ihr Euren Charakter durchs abgefahrene Städtchen Harvest und jagt Eurem verlorenen Gedächtnis und einer monströsen Geheimorganisation durch Unmengen gerenderter Super-VGA-Räume hinterher. Was dran ist, am optisch beeindruckenden CD-Film, verraten wir Euch demnächst.

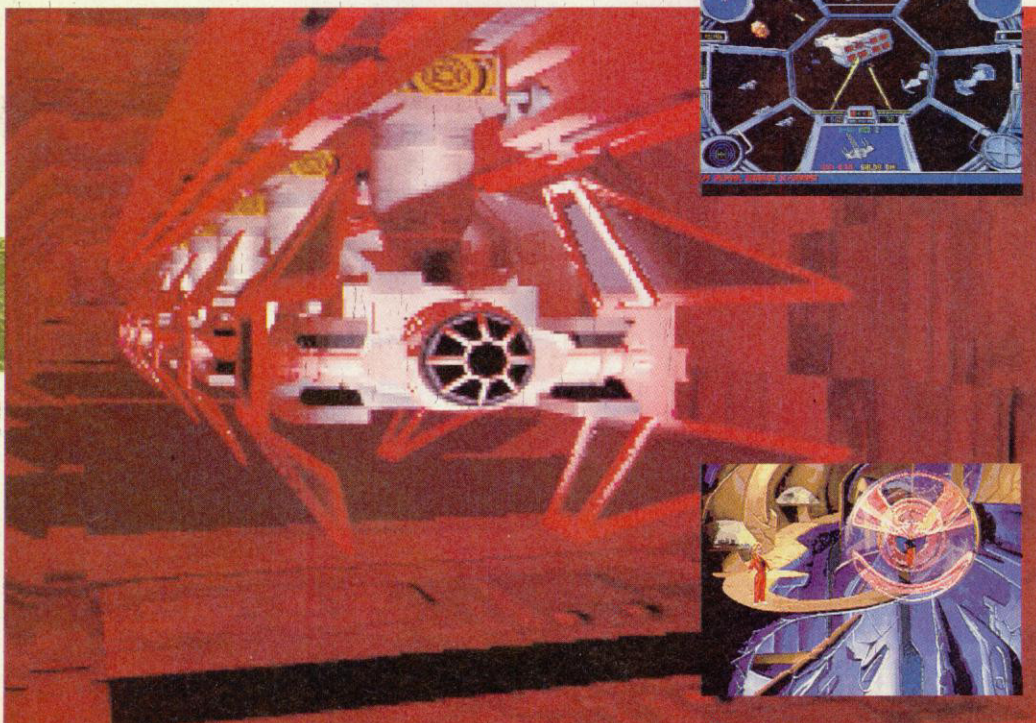


Harvester sieht nicht nur gut aus, es ist auch noch nicht fertig

Microprose

Ganz wenig Neues hatte Microprose zu berichten: Die meisten Spiele wie *Fleet Defender*, *Pazifik 1942* und *Ufo* wurden bereits auf vergangenen Messen vorgestellt. Brandaktuell dagegen ist eine neue Panzersimulation: **Across the Rhine**. Als amerikanischer oder deutscher Panzerfahrer im zweiten Weltkrieg müßt Ihr einzelne Tanks oder ganze Einheiten über das europäische Schlachtfeld der 40er Jahre steuern. Ob *Across the Rhine* allerdings jemals in Deutschland unter diesem Titel erscheinen wird, ist derzeit sehr fraglich. Hier noch eine Randnotiz: Microprose Stardesigner Sid Meier werkelt derzeit nicht mehr an Spielen, sondern bastelte für das 3DO ein Musik-Programm

Tie Fighter sieht wesentlich besser aus als der Vorgänger *X-Wing*. Unten rechts seht Ihr ein Bild von *The Dig* – mal wieder.





Kein Spiel: Sid Meiers
neuster Streich ist C.P.U. Bach
für das 3D0

zusammen: In C.P.U. Bach
könnt Ihr den kleinen Mozart
raushängen lassen und eigene
Musikstücke komponieren.

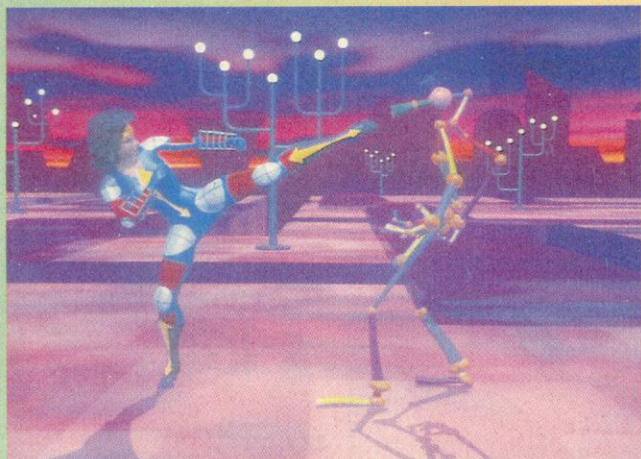
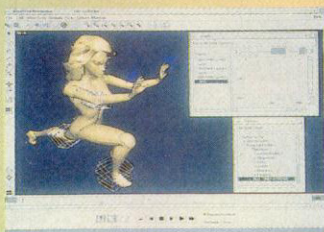
New World Computing

Relativ beschaulich ging's am
New World-Stand zu. Neben
einer CD-ROM-Version von
Might & Magic: World of

SGI-Spielerei

Zum ersten Mal auf der Winter CES trafen sich namhafte Computergrafik- und Animationssoftwarefirmen. Sowohl Alias als auch Wavefront und Softimage waren vertreten – und dies in den Ausstellungshallen der Computer- und Videospielfirmen. Während die überwiegende Schar der Spieleproduzenten Autodesk's 3D-Studio bis zum Letzten einsetzt (siehe "3D-Studio Overkill"), kümmern sich die wenigsten um wirklich professionelle Grafik-Entwicklungssysteme für UNIX-Workstations, die obengenannte Firmen seit kurzem auch für den Spielebereich anbieten – also mit PC- und Videospielkonvertern. So kommt von Wavefront ein Tool namens *Gameware*, welches vor allem bei Beat'em Up's eingesetzt werden will. Charaktere lassen sich sehr einfach sowohl in 3D als auch in 2D editieren. Ob der Markt und vor allem die vorhandenen Video- und Computerspielsysteme reif für derart teure und genrespezifische Entwicklungssysteme sind, bleibt fraglich – das Wavefront-Tool kostet in Grundset immerhin lockere 15000 Dollar. Bei Softimage rühmt man sich weniger mit Spielentwicklungs- als eher mit Grafik- und Soundsoftware. So wurden Segas *Virtua Racing*-Automat und die Sci-Fi-Simulation "Megalopolice – Tokyo City Battle" im AS-1-Automat mit Softimage-Tools entwickelt. Führende Videospielhersteller (Acclaim, Capcom, Konami, Hudson) haben für zukünftige CD-ROM-Produkte schon feste bei Softimage eingekauft.

Nintendos *Project Reality* wurde ebenfalls auf der CES angepriesen, wobei von der 1995 erscheinenden Maschine natürlich noch nichts zu sehen war. Auf einem Ministand sorgte lediglich eine Onyx-Reality-Engine mit drei Indy's für reges Interesse. Auf dem Monitor lief "Pterodactyl", ein kleiner Drachenflugsimulator von den Angel Studios, in beeindruckender Geschwindigkeit. Daß Nintendos *Project Reality* bei Veröffentlichung jedoch nur einen Bruchteil der Onyx-Geschwindigkeit haben wird, wurde leger verschwiegen. – Hauptsache, die Leute staunen.



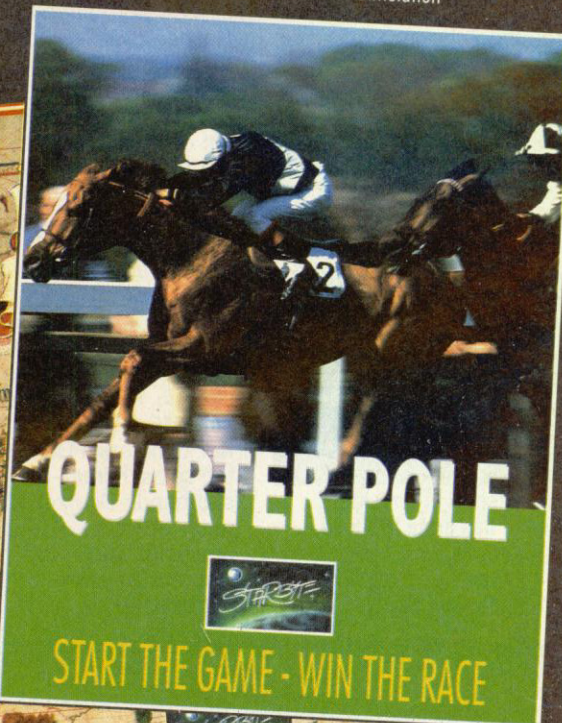
Gameware nennt sich Wavefronts Beat'em Up-Entwicklungs-Tool

STARBYTE SOFTWARE

QUARTER POLE

Seien Sie Besitzer eines Rennstalls auf einer der modernsten und mondänsten Rennbahnen Amerikas - der BLUE ROCK DOWN. Finden Sie heraus, in welchem Rennen Ihre Pferde die größte Chance haben oder verdienen Sie Ihr Geld durch Wetten - beweisen Sie Ihr gutes Gespür für gewinnbringende Auswettungen.

Das ultimative Rennbahnabenteuer als Simulation



Treasure Island

Xeen (Teil vier und fünf der Rollenspielsaga vereint), zeigten die Fantasy-Spezies eine CD-Version des Strategieknalers **Empire Deluxe**. Hier noch weitere Titel im New World-Angebot: Das 3-D-Actionspiel **Zephyr**, das Fantasy-Taktikal **Heros of Might & Magic** und das Adventure **Inherit the Earth: Quest for the Orb**.

Ocean

Nichts Neues von der Ocean-Front. Außer einigen Videospielen (*Mr. Nutz*, *The Shadow*) wurde auf der Messe nichts für Computer gezeigt. In einer feinen Suite im Mirage traf man sich jedoch mit den DID-Männern zum gemütlichen Plausch und auf ein, zwei oder noch mehr Gläser feinsten Koronas. Nebenbei warf man noch einen Blick auf den fast fertigen *Epic*-Nachfolger **Inferno**, der locker das Zeug zum Action-Klassiker hat. Mehr zu *Inferno* gibt's in einer der nächsten Ausgaben.



Ist er's oder ist er's nicht? Vielleicht das erste Bild von **Wing Commander 3**. Unten steht Ihr die neueste Looking-Glass-Kreation: **System Shock**.



Origin

Allein den Männern um Avatar Richard Garriott gebührt wirklicher Ruhm, hatten sie doch als einzige mehr als eine Neuheit zu präsentieren. Neben dem schon bekannten *Strike Commander*-Sequel **Pacific Strike** durfte mit **Wings of Glory 1917-1918** (vormals *Flying Circus*) der Propeller geschwungen werden. *Red-Baron-Fan* Warren Spector, Senior Producer bei Origin, verwirklicht mit dem Doppeldecker-Simulator endlich seinen Kindheitstraum. Wie gehabt, bedient sich *Wings of Glory* der *Strike Commander*-Grafik-Engine "RealSpace". Zusätzlich wurden neben Garriotts Baby **Ultima 8: Pagan** noch zwei neue Rollenspiel-Adventure-Mischungen angekündigt. Die *Underworld*-Macher Looking Glass basteln derzeit am Sci-fi-Rollenspiel **System Shock**, das wie eine Mischung aus *Doom* und *Wasteland* anmutet und nicht nur grafisch neue Maßstäbe setzen soll, sondern auch in Sachen Systemanforderungen: "Pentium recommended". Als ersten wirklich interaktiven Film bezeichnet Origin **Bioforge** – ein *Alone in the Dark* mit gerenderter Hintergrundgrafik und fetzig animiertem Cyper-Cop-Charakter. Und auch die Gebrüder Roberts schlafen nicht. Während Chris fleißig an **Wing Commander 3** werkelt (wir freuen uns auf 1995), nähert sich *Super Wing Commander* für's 3DO der Fertigstellung. PC-Besitzer sollten auf eine MS-DOS-Umsetzung hoffen, denn erste Demos entlockten selbst Kilrathi-Killer Michael staunende Seufzer. Ob's denn auch auf Computersystemen erscheint, weiß wohl nur Chris Roberts – definitive Aussagen wurden leider nicht getätigt.



Ein bißchen Blut, ein bißchen Blech und fertig ist der Origin-Mech: **Bioforge** wandelt auf *Alone-in-the-Dark*-Spuren

Und wer's noch nicht wußte: Andy "Gunship" Hollis arbeitet seit einiger Zeit in Austin und bastelt an einem, wie könnte es anders sein, Hubschraubersimulator. **Chopper Attack** soll noch dieses Jahr fertig sein. – Wir sind gespannt.

Philips

Man sollte es kaum glauben, aber das CDI lebt! Litt das "Multimedia-System" letztes Jahr noch unter akutem Spielmangel, soll dieser 1994 endgültig behoben sein. Neben allerlei Education- und Home-Entertainment-Software (*Playboy's Complete Massage*, *The Joy of Sex*), gibt's bald die ersten FMV-Spielfilme fürs CDI. Voraussetzung hierfür ist allerdings das MPEG-Modul – dann dürfen jedoch Perlen, wie *Hunt for Red October*, *Black Rain* oder *Patriot Games* via CDI beäugt werden.

Spielerisch drückt Philips ebenfalls kräftig auf die Tube: Ob *Mad Dog McCree*, *Voyeur* oder Virgins *7th Guest* – 1994 geht's für das CDI bergauf. Nicht zuletzt dank des neuen CDI-Joy pads, das endlich für ein angenehmes Spielvergnügen sorgt.

Revell

Schon auf der letzten Spielwarenmesse in Nürnberg zeigte Modellbauerhersteller "Revell" den ersten CD-ROM-Spiele-Baukastentitel. Auf der Las



Outpost ist Sierras erstes Sci-fi-Strategiespiel

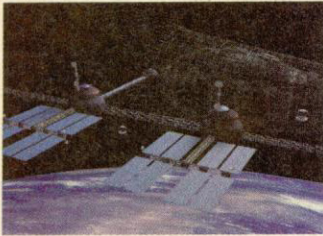
Vegas CES stellte Revell den dritten Titel der Serie vor: **Operation Airstorm**. Im Gegensatz zu den beiden ersten Programmen stehen hier keine Autos im Vordergrund, sondern Flugzeug- und Hubschraubermodelle. Das Konzept bleibt jedoch das gleiche. – Für vier verschiedene Bausätze gibt's auf der CD einen passenden Bauplan nebst einer Simulation, in der Ihr mit einer F-14A, einer F-15, einem F-117 oder einem AH-64A-Kampfhubschrauber über den 3-D-Himmel braust.

Sierra

Sierra goes CD: Zwar wird Sierra Online weiterhin fleißig Spiele als Diskettenversion entwickeln, aber setzt jetzt auch verstärkt auf CD-ROM. Glücklicherweise werden die Spiele künftig nicht mehr 1:1 umgesetzt, sondern für die silbernen Scheiben ordentlich aufpoliert. So gibt's durch die Bank weg digitalisierte Sprache – dazu heuert Sierra meistens prominente Schauspieler an, und schickt diese dann für ein paar Tage ins Tonstudio. Ein Beispiel ist die CD-Version von *Gabriel Knight*, bei der Tim "Rocky Horror" Curry und Mark "Luke Skywalker" Hamill den beiden Hauptcharakteren ihre Stimme leihen. Zusätzlich spendieren die Designer den Programmen zahlreiche Zwischensequenzen. Mit solchen Zwischensequenzen spart auch Sierras Weltallsimulation



"Ich war Frank'n'Furter!": Tim Curry spricht Sierras CD-Held *Gabriel Knight*.



Jede Menge 3-D-Sequenzen gibt's bei *Outpost*

Outpost nicht, das übrigens nur unter der Benutzeroberfläche *Windows 3.1* läuft. Michael konnte schon jetzt eine erste Version anspielen. Der erste Kommentar: "Wann wird's endlich fertig?!"

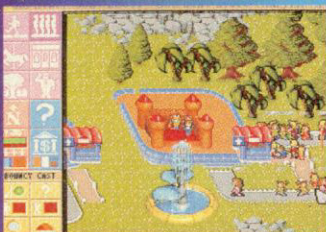
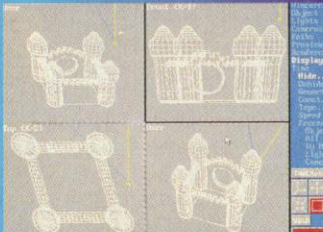
Software Sorcery

Obwohl die meisten Spielefirmen auf der Messe das eine oder andere CD-ROM-Programm vorstellten, gab's nur eine einzige Company, die ausschließlich Spiele für CD-ROM entwickelt: "Software Sorcery". Nach *Jütland* haben die Kalifornier zwei weitere Seeschlachtspiele im Angebot. In **Aegis: Guardian of the Fleet** steuert Ihr einen modernen Flottenverband in einzelne Missionen oder länger dauernde Einsätze. Im Gegensatz zum Vorgänger geht's in *Aegis: Guardian of the Fleet* erheblich strategischer zu. Ihr überwacht nicht nur verschiedene Schiffsverbände, son-

dern kümmert Euch auch um Luftunterstützung, Aufklärung und den Einsatz von Marschflugkörpern. Nicht minder taktisch ist die U-Boot-Simulation **Fast Attack**, in der Ihr mit einem modernen Atom-U-Boot die sieben Weltmeere durchkreuzt. Mit **Buccaneers** macht Software Sorcery den Kollegen von Microprose Konkurrenz: *Buccaneers* entführt Euch in die Zeit, in der Segelschiffe die Meere beherrschten und so manche Fregatte von Piraten aufgebracht wurde. Als Freibeuter schippert Ihr über die Ozeane dieser Welt, liefert Euch Feuergefechte mit fremden Schiffen und sammelt Schätze. Apropos Schätze: Als eine Art "Indiana Jones" seid Ihr in dem Action-Adventure **Treasure Hunters, Inc.** unterwegs, um die 400 weltberühmtesten Schätze zu finden und zu bergen. Relativ ungewöhnlich sind zwei brandneue Spiele, die ebenfalls nur auf CD-ROM erscheinen werden: **Escape from the Dead Zone** handelt von einem Astronauten, der auf einem intergalaktischen Schrottplatz gestrandet ist. Dummerweise ist die Ansammlung schrottreifer Raumschiffe nicht unbewohnt: Ein paar hungrige Aliens haben es sich in den Überresten der Schiffe gemütlich gemacht. Eure Aufgabe: Aus verschiedenen Schrottteilen ein funktionstüchtiges Schiff

3D-Studio Overkill

Es war abzusehen und jetzt ist es geschehen: Es gibt keine Softwarefirma mehr, die nicht Autodesk's 3D-Studio einsetzt. Das eigentlich recht pfiffige, aber im Vergleich mit UNIX-Renderern eher schwache Programm hat den großen Durchbruch geschafft. Ob Interplay, Origin, Sierra oder Bullfrog – gerendert wird, wo Strom aus der Steckdose kommt. So bestehen sämtliche Theme-Park-Objekte, *Sim-Ant*-Zwischensequenzen und Origins neues *Bioforge* gänzlich aus Autodesk-Wireframes. Hält der Trend, spielerisch minderwertige Produkte mit toller Grafik auf den Markt zu werfen, an, kommen wir im Endeffekt wahrscheinlich billiger dabei weg, wenn wir unser 3D-Studio selbst kaufen und unseren eigenen Spiele machen. – Ende diesen Jahres werden wir bei



ewigen, als Zwischensequenzen getarnten Flics höchstwahrscheinlich nur noch müde lächeln und kräftig gähnen.

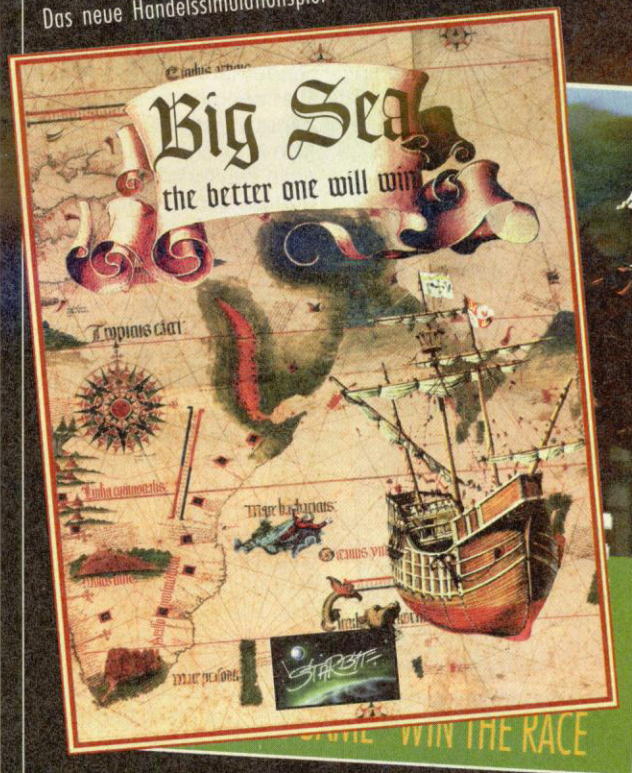
Bullfrog schnallt's: Selbst Knuddelrummel Theme Park wird gerendert

STARBYTE SOFTWARE

Big Sea

Versuchen Sie als Stadtfürst Ihren Einfluß zu erweitern. Bauen Sie Schiffe, vergrößern Sie Ihre Ländereien und errichten Sie neue Farmen und Lagerhäuser. Durch kluges Handeln und geschicktes Taktieren werden Sie schnell mächtigster Handelsfürst eines Imperiums.

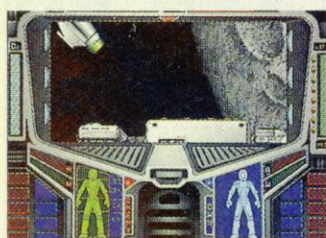
Das neue Handelssimulationsspiel



Treasure Island

zusammenzubasteln, um damit wieder nach

Hause zu fliegen. Zurück in die Vergangenheit: **Fantasy Fiefdom** spielt im mittelalterlichen England. In der Rolle eines hoffnungsvollen Nach-



Software Sorcery entwickelt neue Spiele ausschließlich für CD-ROM: (von oben nach unten) *Fast Attack*, *Aegis: Guardian of the Fleet*, *Escape from the Dead Zone*, *Fantasy Fiefdom*, *Buccaneers* und *Treasure Hunters Inc.*

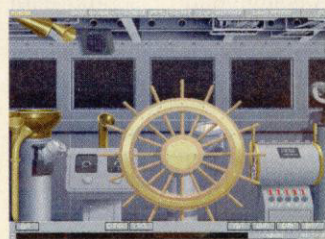


SSI's Spieleflut: Oben seht Ihr die Vampirjagd *Ravenloft*, darunter *Al-Quadim* im *Zelda*-Stil, das Strategiespiel *Dark Legions* und den Nachfolger des Dümpeklassikers, *Great Naval Battles 2*

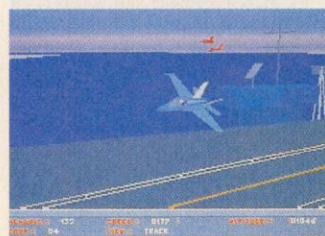
wuchsritters prügelt Ihr Euch durch Duelle und baut Euer Königreich aus.

SSI

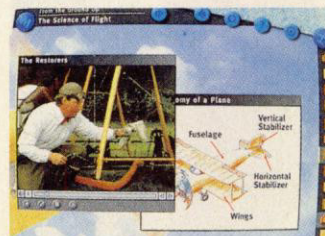
Die Rollenspielspezies von SSI hatten gleich eine ganze Reihe neuer Software auf der Pfanne. Schon seit fast zwei Jahren angekündigt, nähert sich endlich das Gruselrollenspiel *Ravenloft* seiner Vervollständigung. Einen ausführlichen Bericht über das Horrorschmankerl gibt's in der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*. Soviel sei aber schon jetzt verraten: Zwei Versionen sind derzeit geplant. Eine abgespeckte Diskettenvariante und eine spezielle CD-ROM-Version, die zudem als erstes erscheinen wird. Neben einem besonderen Grafikmodus (320 mal 400 Punkte) wartet *Ravenloft* mit weiteren feinen Features auf. Grafik im *Underworld*-Stil, komplett digitalisierte Sprache und jede Menge Zwischensequenzen füllen die CD bis zum letzten Bit. Ebenfalls auf der letzten CES vorgestellt, wurde das Taktikspiel *Dark Legions*. Bis zu zwei Spieler schicken via Direktverbindung oder Modem, Monstern, Zauberern und Rittern in ein strategisches Gefecht. Auch von *Dark Legions* ist übrigens eine CD-Version in Vorbereitung. Taktikfans freuen sich auf die völlig überarbeitete Version von *Great Naval Battles Vol 2: Guadalcanal 1942 - 1943*. Zwar ist das Spielprinzip weitestgehend mit dem Original identisch, aber technisch hat sich einiges getan. Das komplette Spiel ist jetzt in SuperVGA (640 mal 480



Punkte in 256 Farben), neue Schiffe und jede Menge Flugzeuge machen schon jetzt einen leckeren Eindruck. Ungewöhnlich ist das *Zelda*-ähnliche Actionadventure *Al-Quadim*.



Mehr Flieger – *Hornet: Naval Strike Fighter* ist eine Zusatzdiskette für *Falcon 3.0*



Mehr Wissen: *Wild Blue Yonder*



Als schwertschwingender Held stapft Ihr durch eine arabisch angehauchte AD&D-Welt. Action wird in diesem Spiel genauso groß geschrieben, wie ausgefeilte Puzzles.

Spektrum Holobyte

Falcon und kein Ende: Für ihre "Electronic Battlefield"-Serie zeigte Spektrum Holobyte neben dem älteren Titel *Mig 29* den neuesten Zugang *Hornet: Naval Strike Fighter*. Wer schon *Falcon 3.0* installiert hat und sich diese Zusatzdiskette dazukaufte, kann jetzt auch mit einer *F-18* verschiedene Kampfeinsätze fliegen. Von dem bereits 1991 angekündigten Neuling *A-10* war aber immer noch keine Spur zu sehen – ebenfalls noch in der Planungsphase ist die neue Panzersimulation sowie der Hubschraubersimulator für die *Electronic Battlefield*-Reihe. Nur in Amerika erhältlich ist *Art of the Kill*. Hinter diesem Namen verbirgt sich kein Spiel, sondern "seriöse" Lektüre. Ein 180 Seiten starkes Handbuch und ein 72 Minuten langes Videoband (nur in NTSC) vermitteln dem wissensdurstigen Piloten alle Details über den modernen Luftkampf. Wer mehr über die Fliegerei als solches erfahren möchte, schnappt sich das Programm *Wild Blue Yonder*. Per Mausklick ruft Ihr wissenswerte Daten über die Geschichte der Fliegerei ab. Neben zahlreichen Infos, lockern jede Menge Digi-Filme den trockenen Lexikonstoff auf. Wer statt mit modernen Kampffjets mit einem Raumschiff auf Erkundungsflug geht, wartet auf das Spiel zur Fernsehserie *Star Trek: The next Generation*. Hier erforscht Ihr mit Picard, Data, Worf und Riker das Universum.

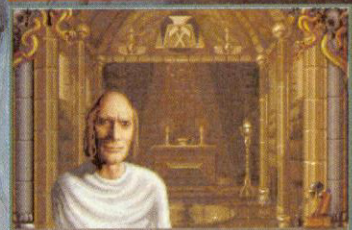


Der Griff nach den Sternen – *Star Trek: The next Generation*

ES GEHT WEITER...



Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele



Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele



Das Schwarze Auge
Fantastische Computer-Spiele



FANPRO



Unter Lizenz von
Schmidt Spiele
DAS SCHWARZE AUGE
ist ein eingetragenes Warenzeichen
der Firma Schmidt Spiele + Freizeit GmbH



Weiterhin erhältlich:
Teil 1 der Nordland-Trilogie

DIE SCHICKSALSKLÄNGE

STERNENSCHWEIF

Zweiter Teil der Nordland-Trilogie

SEID IHR BEREIT?

Treasure Island

Alle CES-Neuheiten auf einen Blick



SSI meets Aladdin:
AI-Quadim schleicht durch
tausendundeine Nacht



Reformator oder Terminator:
Origins interaktiver Spielfilm



Spielt sich genauso gut, wie es
aussieht: Sierras Outpost



Und immer noch nicht fertig:
Interplays 3D-Orgie Stonekeep

Name	Genre	Hersteller	Erscheinungs- termin
1942: The Pacific Air War	Simulation	Microprose	1. Quartal 1994
Aces of the Deep	Simulation	Dynamix	2. Quartal 1994
Across the Rhine	Strategie	Microprose	2. Quartal 1994
AEGIS: Guardians of the Fleet	Strategie	Software Sorcery	1. Quartal 1994
AI-Quadim	Rollenspiel	SSI	1. Quartal 1994
Battlecruiser 3000	Action/Strategie	Interplay	1. Quartal 1994
Battledrome	Simulation	Dynamix	2. Quartal 1994
Bioforge	Actionadventure	Origin	1. Quartal 1994
Bridge Deluxe 2	Strategie	Interplay	2. Quartal 1994
Buccaneers	Action	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Chopper Attack	Simulation	Origin	3. Quartal 1994
Dark Legions	Strategie	SSI	1. Quartal 1994
Delta V	Action	Bethesda Softworks	1. Quartal 1994
Dragon Knight 3	Rollenspiel	Megatech	1. Quartal 1994
Dungeon Master 2	Rollenspiel	Interplay	2. Quartal 1994
Fast Attack	Strategie	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Fleet Defender	Simulation	Microprose	1. Quartal 1994
Front Page Sports: Baseball	Sport	Dynamix	2. Quartal 1994
Genghis Khan 2	Strategie	Koei	1. Quartal 1994
Great Naval Battles 2	Strategie	SSI	1. Quartal 1994
Harvester	Adventure	Merit Software	1. Quartal 1994
Heroes of M&M	Rollenspiel	New World Comp.	2. Quartal 1994
Inferno	Action	Ocean	2. Quartal 1994
Inherit the Earth	Adventure	New World Comp.	1. Quartal 1994
Liberty or Death	Strategie	Koei	1. Quartal 1994
Mechwarrior 2	Simulation	Activision	2. Quartal 1994
NCAA: Final Four 2	Simulation	Bethesda Softworks	1. Quartal 1994
Noctropolis	Adventure	Electronic Arts	1. Quartal 1994
Outpost	Strategie	Sierra	2. Quartal 1994
Pacific Strike	Simulation	Origin	1. Quartal 1994
Phantasmagoria	Adventure	Sierra	3. Quartal 1994
Pitfall	Geschicklichkeit	Activision	1. Quartal 1995
Planetfall	Adventure	Activision	4. Quartal 1994
Ravenloft	Rollenspiel	SSI	1. Quartal 1994
Romance 3	Strategie	Koei	1. Quartal 1994
Star Reach	Action/Strategie	Interplay	1. Quartal 1994
Star Trek: Starfleet Academy	Action	Interplay	4. Quartal 1994
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	2. Quartal 1994
Star Trek: The Next Generation	Adventure	Spectrum Holobyte	1. Quartal 1994
System Shock	Rollenspiel	Origin	2. Quartal 1994
The Dig	Adventure	LucasArts	4. Quartal 1994
Theme Park	Strategie	Bullfrog	1. Quartal 1994
Tie Fighter	Simulation	LucasArts	2. Quartal 1994
Treasure Hunters	Adventure	Software Sorcery	1. Quartal 1994
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	1. Quartal 1994
Under a Killing Moon	Adventure	Access	2. Quartal 1994
Voyeur	Adventure	Interplay	3. Quartal 1994
Who Shot Johnny Rock?	Action	American Laser	1. Quartal 1994
Wings of Glory	Simulation	Origin	1. Quartal 1994
Wrath of the Gods	Adventure	Maxis	1. Quartal 1994
Zephyr	Simulation	New World Comp.	1. Quartal 1994

Alle Spiele für MS-DOS – Umsetzungen auf Mac und Amiga werden rechtzeitig von uns angekündigt.

Irrtümer vorbehalten

UFO

Name:	UFO
Hersteller:	Microprose
Genre:	Strategie
Geplant für:	MS-DOS, Amiga
Erscheinungs-termin:	1. Quartal 1994

Ungewohntes von Simulations-Profi Microprose: Wo sonst U-Boote durch die Meere tuckern und Abfangjäger die Wolken quirlen, gehen wir jetzt als globaler Kammerjäger auf Alien-Jagd

Wir kennen sie alle, die unscharfen Fotos von umgestülpten Suppentassen aus den Weiten des Alls. Besonders in Amerika landen diese mysteriösen Gebilde in schöner Regelmäßigkeit und jeder Science-fiction-Freak, der etwas auf sich hält, hatte mindestens schon eine Begegnung der Dritten Art. Die Rede ist natürlich von all den Außerirdischen, die nichts Besseres zu tun haben, als einen kostspieligen Ausflug in unseren Raumsektor zu unternehmen und uns heimlich beim Kriegsführen zuzusehen. Was lernen wir daraus? Das Alien an sich ist genauso bekloppt wie der Mensch.

Sectoid AUTOPSY

The autopsy reveals vestigial digestive organs and a simple structure. The brain and eyes are very well developed. The structure suggests genetic alteration or mutation. The small mouth and nose appear to have little function. The webbing between the fingers, and the flat feet suggest aquatic origins. There are no reproductive organs, and no clues as to how this species can reproduce. They are most probably a genetically engineered species.



Aufgeklappt: ein Außerirdischer im anatomischen Überblick

Alien Surgery

This surgical equipment uses laser cutters to extract certain body parts from cattle and other animals. The widespread cattle mutilations can be accounted for by this bizarre alien activity. It is likely that these parts are used for nutritional or genetic purposes.



Ich eß Blumen: Bei solchen Ferkelleien kann man nur zum Vegetarier werden

UFO Construction

Alien craft consist of three main components - a power source, a navigation system and a hull built from alien alloys. The hull is specially designed to allow gravity waves to be directed and controlled. In addition a small quantity of Elerium is required to fuel the power source. Once the principles of construction are understood, and the functions of each component are known, then it is possible to build these types of craft.



Paranoia: Hilfe, ich bin von Außerirdischen umzingelt

Ätsch, mein Laser-Zerstörer hat aber 50 Megawatt mehr als deiner



Auch in Microproses *UFO* wird Mutter Erde reichlich von fliegenden Untertassen heimgesucht. Nur entsteigen diesen Maschinen keine freundlichen Zwerge von Steven Spielkind, sondern aggressive Wesen. Die Konsequenz ist klar: Es darf gemetzelt werden. In *UFO* übernimmt Ihr die globale Verteidigung der Erde, inklusive aller logistischen Planung und der akuten Terminierung, sollte

ein Raumschiff den Verteidigungsgürtel durchbrechen. Kommt es deshalb zum direkten Kampf, dann dirigiert Ihr einen Trupp Kämpfer durch isometrische Landschaften und Raumschiffe, wobei das Geschehen rundenweise abläuft.

Die globale Überwachung und Verteidigung wird dagegen von einem großen, zoombaren Übersichtsglobus aus gesteuert. Eure Aufgabe als

UFO-Strategie sind Bau und Verwaltung von Überwachungs- und Verteidigungsanlagen überall auf der Erde. Der Clou dabei: Ihr müßt nach streng wirtschaftlichen Gesichtspunkten vorgehen und alle Anlagen sorgfältig planen. Jede Station ist modular aufgebaut, jedes Modul übernimmt andere Aufgaben. So gibt es z.B. Crew-Quartiere, Hangars, Laserstationen, Kraftstationen und Labors. Letztere sind besonders wichtig, um neue Waffen, Raumschiffe und Ausrüstungsgegenstände für die Söldner zu entwickeln. Innovationsschübe gibt's, beim Ausschachten eines UFOs. vww



Silicon Abacus Computer GmbH

Fon 07641-923456
Fax 07641-923434

— Ihr dynamischer Partner für Multimedia & PC-Spiele —

SAM & MAX 99,-*

DAS NEUE TOTAL ABGEREICHTE SPIEL VON LUCAS-ARTS NACH US-COMIC-VORBILD.

SIM CITY 2000 77,-

BEWEISEN SIE SICH ALS BÜRGERMEISTER IHRER EIGENEN STADT ! DER MEGA-HIT.

AUFSCHWUNG OST 66,-*

BEKOMMEN SIE DIE WIEDERVEREINIGUNG IN DEN GRIFF ? BITTE VERSUCHEN SIE 'S DOCH !

T. F. X. CD-ROM 99,-

TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT - DIE BESTE FLUGSIMULATION DES JAHRES !

COMMANCHE CD-ROM 99,-

DIE HÜBSCHRAUBER-SIMULATION SCHLECHTIN, MIT NEUER GRAFIK UND INSG. 100 MISSIONEN !

REBEL ASSAULT CD-ROM 99,-

STAR WARS™ FAST WIE KINO, SUPERREALISTISCHE GRAFIK UND ORIGINAL-FILMSZENEN UND MUSIK !

GABRIEL KNIGHTS CD-ROM 88,-

DAS 1. PSYCHO-ADVENTURE - NATÜRLICH VON SIERRA. DER ABSOLUTE RIESENHIT IN DEN USA.

Preise für alle anderen PC-Spiele bitte tel. erfragen oder Liste anfordern !
Silicon Abacus Computer GmbH · Steinstraße 11 · 79312 Emmendingen.

Versandkosten: Post-Nachname 10,- DM, Vorkasse 7,- DM, 24h Liefer-Service 25,- DM, Ausland gegen Vorkasse.

Alle mit * gekennzeichneten Spiele sind komplett in Deutsch. Alle anderen Englisch, bzw. Englisch mit Deutscher Anleitung.

Die von uns angebotenen Spiele sind in der Regel ab Lager lieferbar, soweit sie vom Hersteller bereits ausgeliefert werden.

Spiele die wir nicht lagernd haben, werden kurzfristig nachgeliefert.

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten, Liefer. solange Vorrat reicht. Es gelten die AGB der Silicon Abacus Computer GmbH.

MITSUMI FX001D, DOUBLE-SPEED PHOTO-CD TURBO CD-LAUFWERK 419,-

AKTIV BOXEN, IDEAL FÜR SOUNDBLASTER GEEIGNET, PAAR FÜR NUR 49,-

SOUNDBLASTER PRO 2 DELUXE EDITION, INKLUSIVE CD UND SPIELE 198,-

Möchten auch Sie sich selbstständig machen ? Wir suchen engagierte Vertriebspartner in ganz Deutschland. Unser interessantes Konzept wird Sie überzeugen ! Fordern Sie bitte unser ausführliches Informationsmaterial an.

Elfmania



Seit J.R.R. Tolkiens "Herrn der Ringe" gehören Elfen (heißen im Original noch Elben) zum Standardrepertoire jedes Fantasy-Schmankerls. Im Regelfall sind die extrem langlebigen spitzohrigen Gesellen umweltbewußter als die Realoökos von Greenpeace. Im harmonischen Einklang mit der Natur sind Elfen mit der Fauna und Flora der jeweiligen Umgebung per Du. Kein Halm wird geknickt, kein Tier verfolgt – Gewalt ist dem Otto-Normal-elfen fremd. Nur zur Verteidigung ballert der Elf geschickt mit dem Bogen und spickt Gegner schneller mit Pfeilen, als Robin Hood seine grünen Strumpfhosen wechselt. Jetzt werden wir wohl unser Bild vom Fantasy-Softie ernsthaft revidieren müssen. Mit dem Beat'em'Up *Elfmania* meldet



Spitzere Ohren als Spock und härtere Fäuste als van Damme: Elfen einmal ganz anders. Anstatt friedlich mit Flora und Fauna im Einklang zu leben, kloppen sich die Sagengestalten in *Elfmania* um den Prügelthron.



Nicht ganz fein: der doppelte rückwärtige Drückeberger

Vier gewinnt: Die Landkarte von *Elfmania* ist in kleine Kampfzonen eingeteilt

Hinter der Säule, leicht versteckt, eine Elfenmaid das Bein raustreckt

sich ein altbekannter Spieleprogrammierer nach langer Computerabstinenz wieder zurück: Stavros Fasoulas. Finnlands wohl bekanntester Programmierer (*Quedex*, *Delta*, *Sanxion*) hat mittlerweile seinen Militärdienst in der finnischen Armee absolviert und versuchte sich, auf Anraten seiner Freundin ("Jetzt mach gefälligst mal was Anständiges"), an einem schönen Bürojob. Nach sechs Monaten hinterm aktenbeladenen Schreibtisch holten die Bits und Bytes Stavros wieder ein – er schmiß den Job kurzerhand hin, verabschiedete sich von seiner Freundin und sammelte eine Schar gleichgesinnter Programmierer um sich. Von weltlichen Nöten wie einem regelmässigen Arbeitsrhythmus und quengelnder Freundin befreit, entwickelt Stavros mit seinen Kumpels, unter den Fittichen von Renegade, derzeit besagtes Prügelspiel *Elfmania*.

Wie schon oben angedeutet, haben die Elfen in *Elfmania* ihre guten Manieren scheinbar vergessen und dreschen mit





Jubel, Trubel,
Heiterkeit:
Das Match ist
gewonnen

Einige der
Spielfiguren
kloppen sich gar
mit Waffen



Vorliebe auf den Nachbarn ein. Mit einer Handvoll Standard-schläge und einem Repertoire kräftiger Spezial-Moves müßt Ihr Euren Opponenten aus dem Ring klopfen. Soweit unterscheidet sich *Elfmania* nicht von anderen Spielen des Hau-Drauf-Genres. Stavros Fasoulas und seine Kumpels geben sich jedoch nicht mit einem "schlichten" Prügelspiel zufrieden. So werden derzeit in Finnlands Wäldern an spielerischen Feinheiten getüftelt, die in der uns vorliegenden Vorabversion noch nicht oder nur teilweise enthalten waren. So ist es nicht damit getan, Gegner aus dem Ring zu hauen: Vor dem Spielbeginn erhaltet Ihr ein Sümmchen Gold als Startgeld. Dieses Gold wird im Spiel in Lebensenergie umgewandelt. Für zusätzliche 100 Goldstücke gibt's eine Schatzkiste – in diesem Fall ein Extraleben, das aufgebraucht wird, wenn Ihr alle Energie verloren habt. Wer mehr Kohle besitzt, bekommt zusätzliche Kisten. Der Clou dabei: Durch jeden Treffer, den Ihr erzielt, verliert der Gegner Goldstücke, die Ihr mit einem gezielten Tritt Eurem Konto gutschreiben oder dem Kontrahenten um die Ohren

Grafisch besonders
eindrucksvoll:
die liebevoll gezeichneten
Hintergründe

schlagen könnt. Am Ende eines Kampfes wird dann das "erprügelte" Geld dem übriggebliebenen "Lebenskapital" zugerechnet. Wer effizient spielt, macht unterm Strich einen Gewinn und kann weiterhauen, wer sich zu viele Schnitzer erlaubt, macht Miese und kann irgendwann das Startgeld nicht mehr bezahlen und scheidet somit aus.

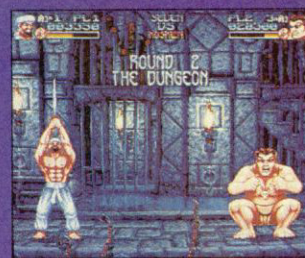
Eine weitere Besonderheit, die in die finale Version von *Elfmania* eingebaut wird, ist das Denkspiel "Vier gewinnt". Und zwar ist das Elfenland, in dem Ihr die Duelle austragt, in spezielle Abschnitte unterteilt. Für jeden Sieg gibt's einen

Kringel auf dem entsprechenden Abschnitt, für jede Niederlage macht der Computergegner ein Kreuzchen und bestimmt per Zufall den nächsten Austragungsort – natürlich je nach Abschnitt eine andere Hintergrundgrafik. Schafft Ihr es, vier Matches entweder horizontal oder vertikal zu gewinnen, gibt's einen fetten Bonus. Ihr steuert zum Anfang wahlweise einen von drei Elfen: einen Waldelf (eher durchschnittlich), einen Bergelf (stark, aber lahm) oder eine Elfenmaid (schnell, aber schwach). Später tauchen zusätzliche Figuren auf (Henker, König oder Kerkermei-



Make Love, not War!

Als Tom Watson von Renegade das erste Mal eine Version von *Elfmania* in die Finger bekam, blieb die Arbeit liegen. Tom war begeistert und spielte den ganzen Nachmittag. Besonders angetan war Tom vom Fehlen übertriebener Gewalt. Kein Pixelblut glitschte über den Monitor, alle Spielfiguren behielten ihre Gliedmaßen – und hier stützte Tom. Kurzerhand wurde in einigen Spielszenen auf die Pausentaste gedrückt, das Bild Pixel für Pixel abgesucht – mit durchschlagendem Erfolg. Tom konnte sich kaum noch halten vor Lachen und trommelte die komplette Renegadecrew zusammen. Jeder sollte doch mal *Elfmania* spielen und dann sagen, was mit dem Spiel nicht stimme, forderte Tom die Kollegen auf. Gesagt, getan: Alle spielten *Elfmania*, alle waren Feuer und Flamme, aber keiner bemerkte etwas Ungewöhnliches. Kaum hatte jemand auf die Pausentaste gedrückt, marschierte eine Sekretärin auf der Suche nach Tom ins Renegadsche Spielzimmer und kreischte beim Blick auf die gestoppte Spielszene lauthals auf: "Die haben ja gar keine Schlüpfer an!" Alles kugelte sich vor Lachen: Stavros und seine Mannen hatten doch tatsächlich "vergessen" den Spielfiguren Unterwäsche zu verpassen. Wer in der finalen Version nach wichtigen Elfenteilen sucht, wird übrigens enttäuscht: Alle "gewagten" Stellen wurden natürlich entfernt.



ster), die Ihr aber erst selbst steuern dürft, wenn Ihr diese im Kampf besiegt habt und über das passende Kleingeld verfügt.

Technisch wollen Stavros & Co. tief in der Amiga-Trickkiste wühlen: Supersanftes Scrolling, viele Farben und flackerfreie Sprites der Marke "extra-groß" konnten wir schon in der Vorabfassung bestaunen. Besonders stolz sind die Programmierer auf einen Superschnell-Lader, der es noch nicht einmal übel nimmt, wenn man während des Ladevorgangs die Diskette aus dem Laufwerk rupft. Ach ja, da wäre noch was: Obwohl man bei einem Prügelspiel wohl kaum von Gewaltfreiheit reden kann, wird großen Wert auf eine "harmlose" Drescherei gelegt. Blutspritzer oder gar herumfliegende abgetrennte Gliedmaßen sucht man in *Elfmania* vergeblich – die Rauferei hat einen comichaften Charakter und nimmt sich selber nicht ganz ernst, die Spielfiguren sind bewußt auf witzig getrimmt. mh

Name:	Elfmania
Hersteller:	/Renegade
Geplant für:	Amiga
Wahrscheinlicher Erscheinungs- termin:	2. Quartal 1994

POWER CHARTS

Es ist wieder so weit. Die neue **POWER PLAY** ist da. Heute werden wir die drei persönlichen Topspiele von Dennis Fermé vorstellen.

Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein **POWER PLAY-T-Shirt** mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.
Einsendeschluß ist der 4.3.94. mh



Diese Aktivboxen könnten bald Euch gehören...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt **POWER PLAY**-Leser Dennis Fermé aus Berlin seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Dennis' persönliche Hitliste:

1. Mortal Kombat
2. Streetfighter II Turbo
3. Starwing



1. Shadow Caster	Origin
2. Return to Zork	Activision
3. Flight Simulator 5.0	Microsoft
4. Dark Sun	SSI
5. X-Wing Mission Disk: B-Wing	Lucasarts
6. San Francisco Scenery for Microsoft Flight Simulator	Mallard
7. Privateer	Origin
8. Lands of Lore	Virgin
9. Wind Commander Academy	Origin
10. Front Page Sports Pro	Dynamix

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle



1. Frontier: Elite 2	GameTek
2. Hired Guns	Psygnosis
3. Alien Breed	Team 17
4. Premier Manager	Domark
5. Flight Simulator 5.0	Microsoft
6. Championship Manager '93	Gremlin
7. Sensible Soccer 92/93	Renegade
8. Space Hulk	Electronic Arts
9. Syndicate	Bullfrog
10. Jurassic Park	Ocean

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga

1. Syndicate
2. Elite 2: Frontier
3. Das schwarze Auge
4. Ambermoon
5. Sensible Soccer

MS-DOS

1. Privateer
2. Day of the Tentacle
3. Syndicate
4. X-Wing
5. Strike Commander

Super NES

1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2 Turbo
3. Mortal Kombat
4. Super Bomberman
5. Starwing

Mega Drive

1. Ultimate Soccer
2. NHL Hockey '94
3. Jurassic Park
4. Aladdin
5. Sonic 2

	TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1. (1)	Syndicate	Electronic Arts	6. Monat
2. (4)	Privateer	Origin	2. Monat
3. (3)	Day of the Tentacle	LucasArts	6. Monat
4. (2)	X-Wing	LucasArts	9. Monat
5. (8)	Civilization	Microprose	22. Monat
6. (-)	Elite 2	GameTek	1. Monat
7. (11)	Das schwarze Auge	Attic	2. Monat
8. (6)	Indy 4	LucasArts	17. Monat
9. (7)	Strike Commander	Origin	9. Monat
10. (5)	History Line 1914-1918	Blue Byte	11. Monat
11. (12)	Sensible Soccer	Renegade	15. Monat
12. (13)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	25. Monat
13. (9)	Dune 2	Virgin	5. Monat
14. (-)	Shadow Caster	Origin	1. Monat
15. (10)	Monkey Island 2	LucasArts	23. Monat
16. (14)	Eishockey Manager	Software 2000	7. Monat
17. (-)	Flashback	Delphin Software	1. Monat
18. (17)	Comanche	Novalogic	11. Monat
19. (-)	Pinball Fantasies	Team 17	1. Monat
20. (20)	Wing Commander 2	Origin	4. Monat

JETZT SOFORT BESTELLEN!

SAMSON PC-GAME

COMPUTER ADVENTURE & ACTION PUR



DIE GOLDENE MÄHNE DES SAMSON



Nur Sie allein bestimmen, wie das Spiel verläuft. Fließende 3-D-Bilder werden Sie mitreißen in ein interaktives Spielerlebnis. Fotorealistische Bit-Map-Grafiken und eine fraktal generierte Oberfläche werden Ihnen das Gefühl geben, Hauptdarsteller eines spannenden Spielfilms zu sein. Ihr Auftrag lautet: Finden Sie die goldene Mähne des Samson. Sind Sie clever genug für die vielen Rätsel und Prüfungen? Sind Sie auch noch flink genug für die heißen Actionspiele? Dann folgen Sie dem Ruf des Samson! Sind Sie mindestens 18 Jahre alt, verfügen Sie über einen 286er PC oder besser, 640 K und VGA-Karte? (1 MB empfohlen). Dann sollten Sie keine Zeit verlieren und sofort bestellen. Wie es geht erfahren Sie rechts!

22,- DM plus 4,- DM Porto auf das Postscheckkonto 5 221 434 bei der Postbank Essen unter dem Stichwort SAMSON GAME einzahlen oder einen Scheck an Brinkmann Niemeyer GmbH, SAMSON GAME, Postfach 103 944, 40030 Düsseldorf schicken (Adresse nicht vergessen!). Die Lieferung erfolgt nach Eingang des Geldes. Mehr Information erhalten Sie unter der Telefon-Nr. 01 90 - 21 22 77 (0,23 DM für eine Einheit von 12 Sek., MPS). Also, was hält Sie noch auf?

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

I'm Death Incarnate



Gelbe Augen machen mich so sentimental: Ein Motz wird geröstet

Doom

Es gibt Programme, die sich der Spielefreak nur still und heimlich hinter verschlossenen Türen reinzieht. Zu schnell kommt man sonst bei den unwissenden Nichtspielern in den Ruf, ein blutrünstiges Monster zu sein, das seine dumpf-brutalen Instinkte via Computer befriedigt und landet ohne Umwege in der tiefsten Vorurteilsschublade.

Ein wahres Prachtexemplar dieser Gattung wird jetzt von den Grafikzaubern von id-software vorgelegt. Bekanntlich konnte die quirlige Programmiertruppe aus dem texanischen Houston schon mit dem Vorgängerprogramm einen Welterfolg landen. Besagtes Programm wurde umgehend von der deutschen BPS mit Acht und Bann belegt, verbreitete sich daraufhin nochmal so schnell und ist längst zum Klassiker der Programmierkunst geworden.

John und Adrian Carmack, Dave Taylor und John Romero empfahlen sich nachhaltig in der Branche und beliefern heute namhafte Firmen mit ihrem Grafiksystem. So sorgen z.B. id-Routinen für den zügigen Monsterdurchmarsch in Origins *Shadowcaster*.

Das aktuelle Produkt der kreativen Truppe geisterte schon seit beinahe einem Jahr als Grafik-File und erstes Demo durch die Szene und ließ die Spielerherzen vor Erwartung beben. Das Nägelkauen hat ein Ende: *Doom* ist fertig und übertrifft alle unsere Erwartungen. Wie im Vorgänger, wird auch jetzt wieder der 3D-Blick aus subjektiver Per-

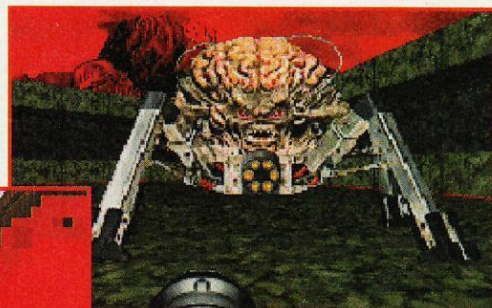
spektive geboten. Wieder können wir uns frei in alle Richtungen bewegen, flüssig um 360 Grad rotieren und einen beherzten Schritt nach links und rechts machen. Der namenlose Actionheld 1994 ballert sich nicht mehr durch ein bösewichter-verseuchtes Schloß, sondern metzelt auf dem Erdmond und in anderen Dimensionen. Drei komplette Welten mit jeweils acht Levels, plus einem Geheimlevel pro Welt stehen zur Wahl (weitere Welten sind bereits in Vorbereitung). Unsere Aufgabe in jedem Fall: Die Level von allen Monstern säubern und den jeweiligen Ausgang samt Schlüssel finden.

Freundlicherweise müssen wir *Doom* nicht komplett linear durchspielen, sondern dürfen zumindest die jeweilige Welt zu Beginn aussuchen. Je nachdem wie hoch Ihr Eure Fähigkeiten einschätzt, stehen vier Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Eisenbeißer wählen "Hurt me plenty" oder "Ultra Violence", pazifistische Naturen finden Entspannung bei "Hey, not to rough" oder "I'm too young to die". Je nach Stufe werden mehr Monster auf uns losgelassen und die lebenswichtigen Extras sind spärlicher in den Gängen verteilt. Hier darf der Metzelfreund aus dem Vollen schöpfen: So finden wir etwa unterschiedlich wirksame Verbandskästen, die verbrauchte Energie auffrischen, diverse Größen an Munitionskisten und allerhand nützliches Zubehör. Ein Rucksack verdoppelt die Tragekapazität unseres Helden, Infrarotbrillen machen die Nacht zum Tag, und Schutzanzüge verhindern Verbrennungen, wenn wir in radioaktiven Seen

Die sonst so friedliche Redakteursschar der *POWER PLAY* hat sich in eine blutrünstige Meute verwandelt: Knut "Sexmaschine" Gollert hämmert mit dem Granatwerfer in einen Pulk Zombies, Volker "Chaingun" Weitz mählt seine Gegner am liebsten mit der Autokanone nieder und Michael "Brrm... brrm" Hengst zerhackt seine Feinde mit der Kettensäge in handliche Teile. Bewegt sich der Redakteur im Solo-Modus schon in den Niederungen menschlicher Empfindungen, ist's mit Moral, Ethik oder dem Gewissen im "Deathmatch" total vorbei. Ohne mit der Wimper zu zucken, ballert man im Netz auf seinen besten Kumpel, mit brachialer Gewalt wird der Fundort einer fetten Extrawaffe verteidigt. Aber keine Bange: Nach dem mörderischen *Doom*-Gefecht werden aus den meuchelnden Serien-



killern wieder friedliche Gesellen, die keiner Fliege was zuleide tun. Wer also vor der Splatter- und Goregeschichte nicht zurückschreckt, wird von den Software-Zaubern aufs Fürstliche entlohnt. Grafikguru John Carmack zieht bei *Doom* alle Register seines Könnens: An der genialen Optik dieses Actionknallers müssen sich künftige Spielergenerationen messen. Die spannungsgeladenen und abwechslungsreichen 3D-Levels sehen nicht nur höllisch gut aus, sondern sind zudem erstklassig designt. Wer will, versucht, sich in Rekordzeit durch die Etagen zu metzeln, ruhigere Naturen gehen nach dem großen Töten erstmal auf die Suche nach versteckten Extras. Für mich steht fest: *Doom* ist derzeit das beste Actionspiel, das es für PCs gibt.

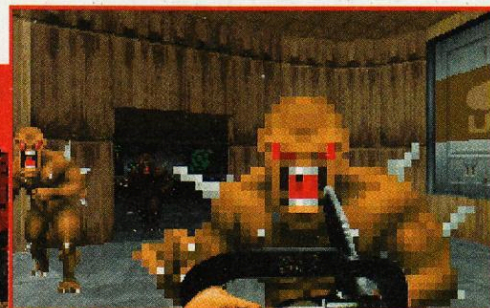


Teuflich gut:
Die Stahlspinne
im Anmarsch auf
unsere Wumme.

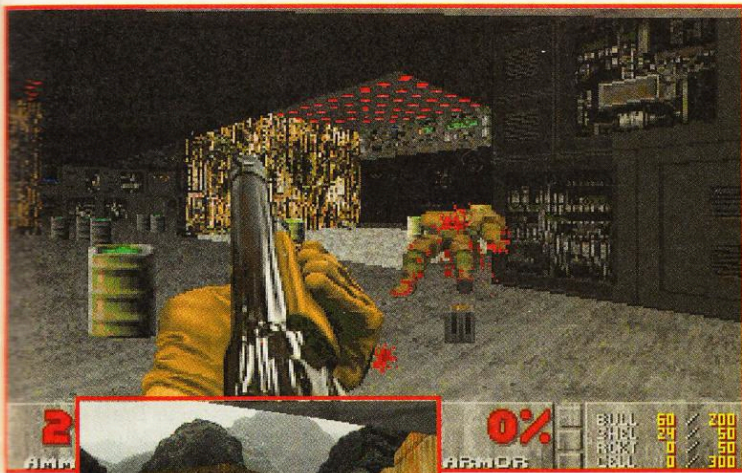


Feuerball: Bei 1000 Grad schmilzt der härteste Held

Schau mir in die Augen, Kleines:
Beholder schweben ein



Nicht ganz fein: Gemetzel mit
der Kettensäge



Ist das hart: Dieses Spiel schreit nach einer Altersbegrenzung

oder glutflüssiger Lava unterwegs sind. Leider lösen sich diese Anzüge nach einiger Zeit wieder auf, Geschwindigkeit ist also in jedem Fall Trumpf. Panzerwesten erhöhen unsere "Armorclass" und bieten einen zusätzlichen Schutz. Besonders Glückliche finden in Geheimgängen oder schwer zugänglichen Stellen, Energiekugeln, die kurzfristig unsichtbar oder unverwundbar machen.

Zur gezielten Monstervertildung darf der Terminator sieben unterschiedliche Waffen oder die bloßen Fäuste einsetzen. Wir starten unser Bildschirmleben mit einer kleinen Pistole und fünfzig Schuß Munition, alle anderen "Gerätschaften" wollen erst gefunden werden. Skrupellose Helden wählen zwischen "Pumpguns", Kettensägen, Maschinengewehren, Granatwerfern und Lasern in zwei Stärken.

Terminierte Monster lassen ab und zu nützliche Munition oder Waffen fallen, mit denen wir unser Arsenal des Schreckens aufstocken können. Diese unfreundlichen Kerle gibts in den verschieden-

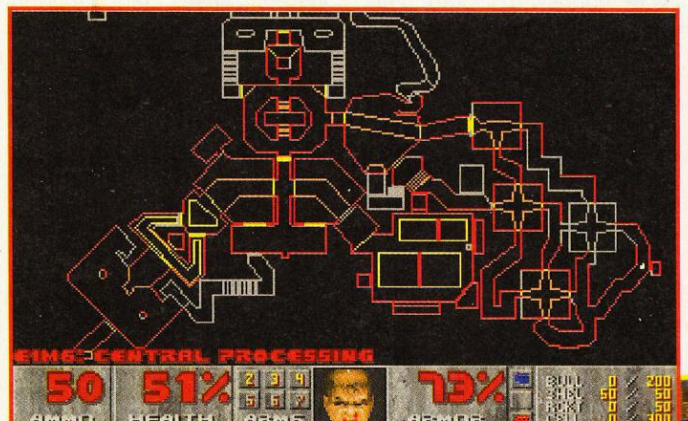
sten Ausführungen. Fliegende Schädel, Minotauren, Beholder und Kopffüßler sind nur eine kleine Auswahl, und natürlich dürfen auch besonders schwer zu knackende Obermotive nicht fehlen. Diesen Großbösewichtern wird übrigens jeweils ein eigener Level gegönnt.

Bei einem High-End-Programm darf ein komfortables "Automapping" nicht fehlen. *Doom* zeichnet automatisch eine zoombare Karte mit. Sollten wir zufällig irgendwo ein Computerterminal finden, darf man sogar auf der Karte alle Geheimgänge und versteckten Abkürzungen bewundern. Anders als beim direkten Vorgänger, der nur rechte Winkel kannte und bei dem verschlossene Türen und Geheimwände das höchste der spielerischen Gefühle waren, bietet *Doom* Aufzüge, Treppen, Teleporter, Rampen, mehrgeschossige Bauten und eine kleine Außenwelt.

Die Wände sind mit einer Unmenge, teils sogar animierter Texturen belegt, vielfältige Lichteffekte und Dunkelzonen sorgen für Atmosphäre. Besitz-

zer von schnellen Rechnern können die ganze Monitorbreite als Sichtschirm nutzen. – Wahlweise kann der Bildschirmausschnitt verkleinert und eine Infoleiste eingeblendet werden. Wer zu viele Tref-

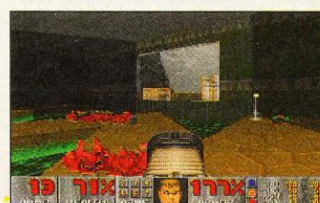
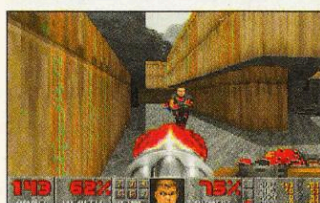
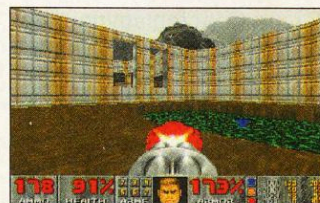
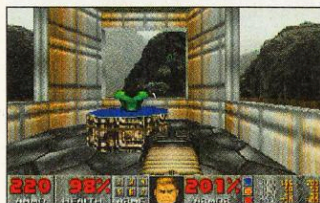
schlossen. Segnet Eure Figur trotzdem das Zeitliche, dann bedankt Euch beim Netznachbarn. Wer kein Netzwerk hat, muß nicht verzweifeln: Eine Modem- und Kabelversion ist bereits in Vorbereitung. vw



Automapping: Durchblick dank Datenbank

fer einsteckt, darf an einer von vier zuvor gespeicherten Stellen wieder einsteigen. Spieler, die Zugang zu einem Novell-Netz haben, dürfen mit vier Terminatoren gleichzeitig ans Werk gehen. Entweder ziehen im "Cooperative-Mode" alle am gleichen Strang und arbeiten zusammen oder duellieren sich im "Deathmatch". Netzhelden mit diesem Charakter verbünden sich mit einem Kollegen und machen gemeinsam Jagd auf das ausgewählte Opfer. Gemeinerweise kann man während des Spiels heimliche Botschaften mit anderen Kämpfern austauschen oder der ganzen Truppe drohen. Jeder Kämpfer ist durch eine andersfarbige Uniform gekennzeichnet. Verwechslungen mit Monstern sind deshalb ausge-

ren intelligent und überlegt. Architektonische Feinheiten, tote Winkel, Vorsprünge, Absätze, Durchbrüche und Balkone sind ein Fest für den Strategen. Die Surround-Soundeffekte tragen entscheidend zum Spielgeschehen bei. Geht in unserem Rücken eine Tür auf, dann haben wir auch wirklich einen Fiesling im Nacken kleben und sollten reagieren. Daß uns dieses geniale Spiel auch noch zu einem extrem günstigen Preis angeboten wird, sollte auch passionierten Raubkopierern zu denken geben. Leute, unterstützt id-Software und kauft dieses einmalige Programm.



Vor soviel architektonischer Meisterschaft gehen wir in die Knie

Genre: Action
Hersteller: id-Software
Zirka-Preis: 60 Mark
Testmuster: id-Software

MS-DOS 87%

Grafik: 90% Sound: 77%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 486er, 4 MByte RAM
VGA, Festplatte mit 11 MByte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Novell Netze
Geplant für: –

Heilige Anchovis



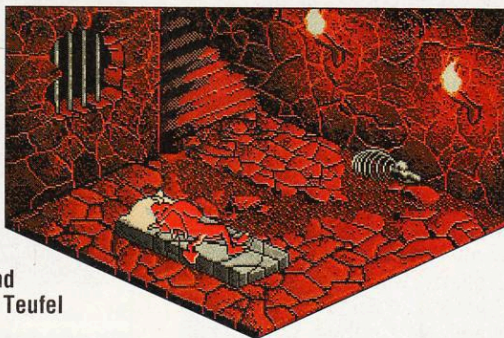
Gesundheit! Mit Nasivin bleibt die Nase garantiert frei

Lital Divil

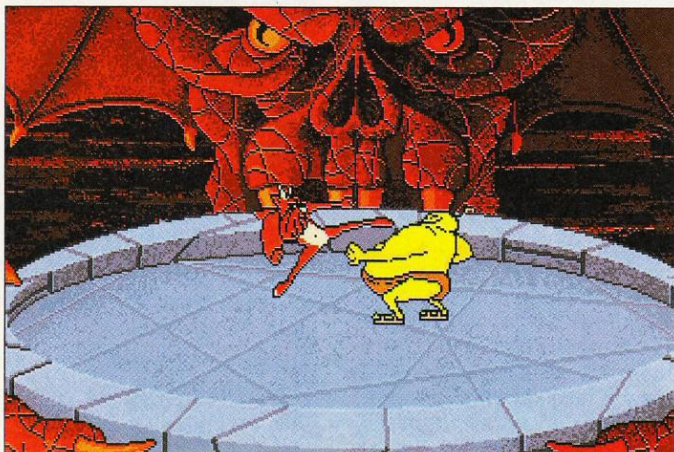
Was macht das Leben lebenswert? Computerspiele? Weihnachtsmänner? Pizza? Ja, die italienische Mikrowellenwaffe macht das Rennen – zumindest in der "Underworld". Lebensinhalt der Unterweltler ist die "Mystic Pizza of Plenty", der verzauberte Italo-Snack mit Extra-Pepperoni und einem Haufen Anchovis, der nie aufgegessen werden kann. Diese zauberhafte Mahlzeit liegt irgendwo im "Labyrinth of Chaos" versteckt, und jedes Jahr darf sich ein Unterweltler der Ehre bewußt werden, ins Labyrinth hinabzusteigen und auf der Jagd nach der allmächtigen Pizza sein Oli-

ven-verwöhntes Leben zu riskieren. Dieses Jahr ist Mutt dran, Mutt Divil. Geschüttelt vom obligatorischen "Why Me?-Syndrom" steigt Mutt ins "Labyrinth of Chaos", um von Euch zum allmächtigen Tomatenkuchen geführt zu werden.

Durch fünf verzweigte Levels hat Mutt zu wandern und nebenbei etliche Gefahren zu bezwingen. Ihr watschelt mit Mutt, einer fehlgeschlagenen Kreuzung aus Teufelchen und Banane,



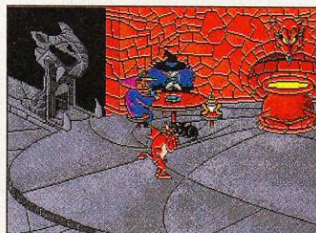
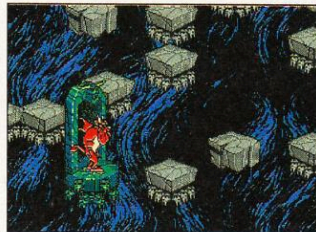
Abgespeichert und hingelegt: Unser Teufel ruht sich aus



Es sollte eigentlich eine direkte Proportionalität zwischen Spielqualität und benötigtem Speicherplatz regieren, denn schon in der Vergangenheit waren die größten Festplattenfresser die besseren Spiele – Ausnahmen bestätigen die Regel. Warum *Lital Divil* allerdings satte 30 MByte auf der Festplatte schluckt, bleibt selbst dem findigen Spieltester ein Rätsel. Mutts Animationen und die seiner Feinde sind zwar äußerst fetzig und auch dementsprechend zahlreich, aber der Platzbedarf scheint trotzdem ungerechtfertigt. So ist *Lital Divil* zwar ein nettes und stellenweise



herzhaft lustiges Rätselspektakel – aber es ist sicher keine 30 MByte gut. Vor allem die Fallen und Rätsel in späteren Levels erwecken den Eindruck gnadenloser Unfairneß, auch wenn der eine oder andere Raum fast genial designt ist. Hinzu kommen winzige Ungereimtheiten im Spieldesign und wenige blödsinnige *Dragons-Lair*-Einlagen, die Mutt alles in allem keinen Spitzenplatz unter den 30-Megabyteern zukommen lassen. Witzfanatiker und MByte-Sammler sollten auf jeden Fall probekaufen – auch die beigelegte "Underworld"-Zeitung ist es wert.



Immer wenn das Teufelchen einen neuen Raum betritt, gibt's für uns eine Denksportaufgabe

durch die 3-D-Dungeons, die, wer möge ihnen das verbieten, in 3-D-Grafik glänzen. Da Mäuse Pizza hassen, wird Mutt Divil entweder mit dem Joystick oder der Tastatur durchs Chaotenlabyrinth gesteuert. Auf dem Weg warten hinterhältige Fallen wie Klärgruben, eingemauerte Bogenschützen oder gut versteckte Flammenwerfer, die jedes Mal vorsichtig umgangen oder übersprungen werden müssen. Gelangt Ihr an eine Tür, wartet hinter dieser entweder ein Shop, in dem wichtige Utensilien für aufgesammeltes Geld gekauft werden dürfen oder einer der vielen Prüfungsräume, in dem unterschiedlichste Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben gelöst werden müssen.

Wer unterwegs abspeichern will, muß den "Save-Room" finden, den ein jedes Level beherbergt und in dem Spielstände abgespeichert werden können. kn

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 74%

Grafik: 76% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386SX, 4 MByte, Festplatte 30 MByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib

Geplant für: –



PC & AMIGA GAMES

EMP Handelsgesellschaft mbH

Postfach 17 21 49803 Lingen

Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91- 5 90 99

05 91- 5 32 36

News

Topseller

Sonderangebote

PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga	PC
Apydia	DA	650027	19,99 DM
ATAC	E	-----	700075 39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	-----	700080 64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	-----	700081 39,99 DM
BAT 2	E	-----	700071 29,99 DM
Battle Isle	E	-----	700156 39,99 DM
Castles (5,25")	E	-----	700117 29,99 DM
Chaos Engine	DA	650010	39,99 DM
Death Knights Of Kryn	KD	650092	49,99 DM
Dogfight	DA	650036	79,99 DM
Dune 2	KD	650011	54,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093	49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	-----	700019 64,99 DM
Falcon 3.0	DA	-----	700018 64,99 DM
First Samurai	DA	650077	27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	-----	700028 29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024	74,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	-----	700083 64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089	49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076	27,99 DM
Jaguar XS 220	DA	650055	29,99 DM
John Madden Football (5,25")	E	-----	700118 29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026	29,99 DM
Legend Of Fairghall	KD	650095	49,99 DM
Legacy	KD	-----	700020 49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	-----	700119 19,99 DM
Lotus III	DA	650053	29,99 DM
Monkey Island 1	KD	650091	49,99 DM
Pacific Island	E	650054	29,99 DM
Pirates	DA	650017	32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	-----	700121 19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009	29,99 DM
Special Forces	E	650056	29,99 DM
Special Forces	DA	-----	700074 64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102	19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	-----	700058 19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034	39,99 DM
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	-----	700122 19,99 DM
Woody's World	E	650052	29,99 DM
Zak MacCracken	KD	650090	49,99 DM
Zool	DA	-----	700072 39,99 DM
4D Sports Driving	-----	-----	700123 39,99 DM

AMIGA 1200

Alien Breed 2	DA	650051	59,99 DM
Anstoss	KD	650041	84,99 DM
Body Blows Galactic	DA	650104	59,99 DM
Hattrick	KD	650111	79,99 DM

CD - ROM

Battle Isle 2	KD	-----	750010 89,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	-----	750011 94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	-----	750014 89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	-----	750013 129,99 DM
(Compilation mit Zak MacCracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)			
Might + Magic 3 - 5	KD	-----	750012 94,99 DM
Police Quest 4	DA	-----	750015 89,99 DM
Rebel Assault	KD	-----	750016 99,99 DM
The 7th Guest	KD	-----	750001 99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorkasse zuzüglich 5,- DM
 Ab einem Lieferwert von 150,- DM liefern wir portofrei, d.h. 5,- DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.
 Bei Bestellung erhalten Sie unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga	PC
Airline	KD	-----	700173 84,99 DM
Alien 3	DA	650046	49,99 DM
Alien Breed	DA	-----	700078 59,99 DM
Alien Breed 2	A500	DA 650050	39,99 DM
Ambermoon	KD	650099	74,99 DM
Anstoss A500	KD	650040	84,99 DM
Apocalypse	DA	650063	49,99 DM
Archon Ultra	KD	-----	700144 89,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderlich!)	KD	-----	700164 49,99 DM
Battle Isle 2 (absolut super!)	KD	-----	700160 89,99 DM
Blue Force	-----	-----	700094 84,99 DM
Body Blows	DA	-----	700056 59,99 DM
Body Blows Galactic	A500	DA 650049	54,99 DM
Cannon Fodder (macht süchtig)	DA	650096	59,99 DM
Die Siedler	KD	650083	89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087	74,99 DM
Fantasy Empires	KD	-----	700129 89,99 DM
Fatman	DA	-----	700174 59,99 DM
Goal (Kick Off 3)	KD	650008	54,99 DM
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	KD	-----	700165 69,99 DM
Hattrick	KD	650109	79,99 DM
Indy Car Racing	KD	-----	700163 74,99 DM
Kingmaker	KD	650101	79,99 DM
Kolumbus	KD	650097	84,99 DM
Lands Of Lore	KD	-----	700047 64,99 DM
Leisure S. Larry 6	KD	-----	700168 89,99 DM
Litil Devil	DA	-----	700135 79,99 DM
Lords Of Power	KD	650078	79,99 DM
(Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)			
Mortal Kombat	DA	650045	54,99 DM
Overdrive	DA	650037	39,99 DM
Pizza Connection	KD	650110	84,99 DM
Police Quest 4	KD	-----	700176 89,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk	DA	-----	700105 84,99 DM
(Hauptprogramm erforderlich !!!)			
Quest For Glory 4	KD	-----	700170 49,99 DM
SAM & MAX	KD	-----	700104 84,99 DM
Starlord	KD	-----	700177 89,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	DA	-----	700065 94,99 DM
Syndicate Data Disk 1	KD	-----	700166 89,99 DM
(Hauptprogramm erforderlich!!)			
Terminator 2	DA	650106	54,99 DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	-----	700079 64,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	-----	700178 94,99 DM
Warlords 2	E	-----	700179 49,99 DM
Winter Olympics	DA	650108	74,99 DM
X-Mas - Lemmings Data Disk	DA	650112	44,99 DM
(Hauptprogramm erforderlich !!!)			
X-Wing - Upgrade-Kit	KD	-----	700169 44,99 DM
(Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)			
Zool 2	DA	650086	59,99 DM

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert.
 Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!

Lieber Polygon als ganz allein



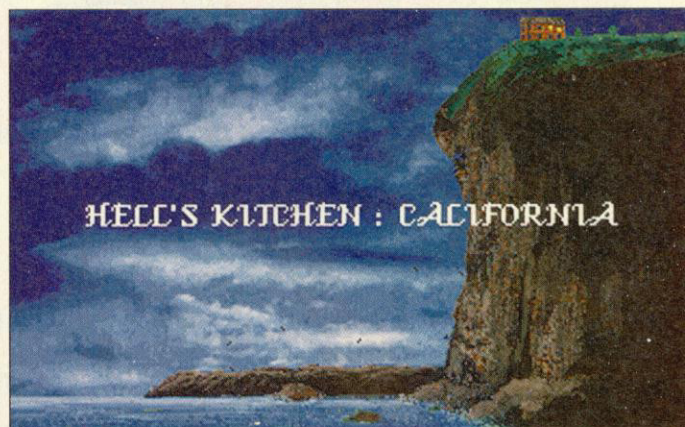
Edward Carnby kann ein Lied von verwunschenen Villen singen



Alone in the Dark 2

Wenn furchterregende Polygonverbrecher um Häuser schleichen, bössartige Kreaturen in grauenvollen Texturen schillern und donnernder Sound die Spieler in Angst und Schrecken versetzt, kann *Alone in the Dark* nicht weit sein. Der erste Teil des Action-adventures verknüpfte auf neue Art Gruselstory mit einem Hauch von Virtual Reality. Lassen wir *Alone in the Dark* zum ersten noch einmal Revue passieren: Malermeister John Hartwood zog den Strick dem

weiteren Aufenthalt in seiner Villa vor. Für Euch war dies der Anlaß, als Nichte Emily Hartwood oder als Privatdetektiv Edward Carnby Derceto die Villa von John Hartwood etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Mit jedem Schritt in das verwunschene Haus wurde die Angelegenheit für Euch klarer, denn schließlich war Derceto der "In"-Treff der lokalen Monster-, Mumien-, Mutationenszene. In feinsten 3-D-Manier rücktet Ihr dem Geistervolk zu Leibe und macht



Ortswechsel: Vom ländlichen Louisiana ins sonnige Kalifornien

dem Spuk schließlich ein Ende. Wie es sich für eine erfolgreiche Produktion in der Spielewelt gehört, läßt ein ähnlich gearteter Nachfolger nicht lange auf sich warten. In diesem Sinne gab sich auch Infogrames redlich Mühe, die Fans nicht lange auf einen zweiten Teil warten zu lassen. Dabei lutschte das französische Programmiererteam den ersten Teil nicht etwa ein weiteres Mal aus, sondern schraubte die Meßlatte in Technik und Story deutlich nach oben. Die Schauer mär schließt nahtlos an den ersten Teil an, zumindest könnt Ihr wieder mit dem wohlvertrauten Detektiv Edward Carnby auf die Pirsch

gehen. Auch die verwunschene Örtlichkeit ist nicht weit von Derceto entfernt. Diesmal allerdings nicht in Louisiana, sondern im sonnigen Bundesstaat Kalifornien angesiedelt.

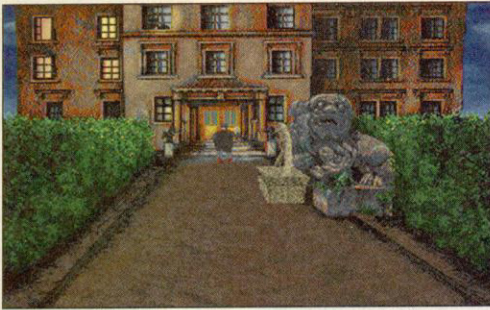
Nicht umsonst, denn in *Alone in the Dark 2* dürft Ihr zum Pigmenthaschen auch in die freie Wildbahn. Wie im ersten Teil ist der Anlaß allerdings traurig genug: Denn diesmal handelt es sich gleich um Kindesentführung, für die Ihr Euch auf die Socken macht. Der hundsgemeine Pirat One Eyed Jack, ein Geisterpirat mit einem Vorstrafenregister so lang wie das Telefonbuch von Hamburg, kidnappte die kleine Grace Soun-

Spieglein,
Spieglein in der
Hand, wo ist
das schönste
Polygon im Land



ders. Einer Eurer besten Freunde und Kollegen Privatdetektiv Striker war den Verbrechern schon auf der Spur, wurde aber, bevor er die kleine Grace den Händen der Verbrecher entreißen konnte, geschnappt und feige ermordet. Für Euch ist das Maß nun endgültig voll, Ihr holt die 38er aus dem Schrank und macht Euch auf den Weg ins Hell Kitchen. Wie schon im ersten Teil, geht es den Geistern in einer 3-D-Umgebung an den Kragen. Grundsätzlich blieb es dabei alles beim alten: Euer Blickwinkel ins Geschehen ist

Revolver sind out – in *Alone in the Dark 2* geht es mit größeren Kalibern auf Geisterjagd!



Freund und Kollege Striker unternimmt die ersten Versuche, die kleine Grace zu befreien

In Alone in the Dark 2 spielen die bösen Mächte mit viel Magie



Die Animationen wurden durchgängig handgemalt und passen sich erstklassig ins Geschehen ein

Spielkarten haben nicht nur beim Kopierschutz eine Sonderstellung



durch festeingestellte Kameras vordefiniert und wird je nach Aufenthaltsort in der Szene umgeschaltet, damit sich Eure Figur immer optimal im Blickfeld befindet. Ebenfalls wie im vertrauten Vorgänger, setzt

sich Euer Held aus Texture-belegten Polygonen zusammen und läuft durch gezeichnete Bilder. Genau an dieser Stelle setzte Infogrames den Fortschrittshebel an: Durch ein neues Verfahren bei der Ober-

flächenbearbeitung wirken die Texturen realistischer als im ersten Teil und lassen sich schneller bewegen. Auch an der Benutzeroberfläche wurde gefeilt. Hatte Euer Hauptheld in Alone in the Dark immer ein ganzes Dutzend Standardtätigkeiten parat, wurden diese im zweiten Teil radikal gekürzt. Übrig blieb nur das Kämpfen und das Verschieben. Braucht Ihr für eine Aktion eine spezielle Handlung, wird diese erst in Kombination mit einem bestimmten Gegenstand aktiv. Zum Beispiel könnt Ihr so gefundene Bücher lesen, Magazine in das Thomson-Gewehr stecken oder ein Seil mit einem Haken verknüpfen. cd



Endlich ist der langerwartete zweite Teil der Alone in the Dark-Sage auf dem Tisch. Nachdem Infogrames bereits im letzten Jahr die erste fast fertige Demo der französischen Version eintrudeln ließ, wurde die Zeit bis zur vollständigen deutschen Version noch ziemlich lang.

Grundsätzlich ist Alone in the Dark 2 weit actionhaltiger als der erste Teil: Ganze Heerscharen von miesgelaunten Geistern stürmen auf unseren Helden zu und können mit einer halben Waffenkammer in den Geisterhimmel gepustet werden. Obwohl Ed auch im zweiten Teil im wesentlichen durch eine Villa tappt, kommt die Atmosphäre völlig anders rüber. Kein Wunder, denn das kribblige H.P. Lovecraft-Feeling wich einer Infogrames-eigenen Hintergrundstory. Ed greift im zweiten Teil nicht nur bitterernst zum Maschinengewehr, sondern zaubert mit französischem Charme des öfteren ein Lächeln in das Spieler-gesicht. Wem die Grafiken im ersten Teil gefielen, darf sich auf eine wahre Bilderflut gefaßt

machen. Die Zeichner bei Infogrames legten sich merklich ins Zeug, um dem Spieler eine ganze Galerie von wunderschönen Blicken zu präsentieren. Dabei wurde auch an Animationen gedacht, die nicht halbherzig per Renderprogramm eingebunden wurden, sondern konsequent

im Alone in the Dark-Stil an den Spieler gebracht werden. Ein weiteres Lob verdienen die blitzsauber gestylten Muster, von denen diesmal quantitativ und qualitativ beträchtlich mehr unterwegs sind. Ein Problem des ersten Teils wurde allerdings nicht gelöst und wirft den Spieler des öfteren aus der Bahn, denn durch die vertrackten Blickwinkel ist es oft nicht einfach, mit einem angreifenden Monster zu kämpfen. Nicht ganz so gefährlich ist dagegen die eine oder andere Perspektivenunstimmigkeit. So verschwindet schon mal Eds Bein, Arm oder Kopf in der Pixelwand. Trotzdem übertrumpft Alone in the Dark 2 seinen Vorgänger in technischen und spielerischen Belangen und gehört in jede gute Spielesammlung.

Genre: Action/Adventure

Hersteller: Infogrames

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Infogrames

MS-DOS 85%

Grafik: 78% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, Festplatte mit 12 MByte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Geplant für: CD-ROM



Neue Waffen, Schläge, und Gegner: Das Kampfsystem wurde gründlich überarbeitet

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



10% PREISVORTEIL IM ABO!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

Mit der Abo-Karte alles

im Kasten



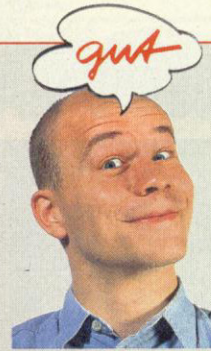
WEG MIT DER KARTE!!

machte sich eine kleine Firma an die Arbeit, um sich ein Stück vom Hubschrauberkuken abzuschneiden. Aus eben jenem holden Grunde fackelten die Jungs von Vision nicht lange und hielten sich eng an das Vorbild.

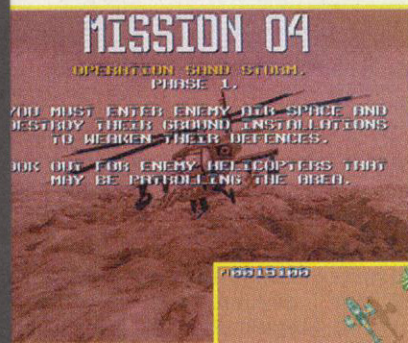
Selbst eine Hintergrundgeschichte, in denen die guten Hubschrauberpiloten gegen die bösen Rebellen zu Felde ziehen, hielten die Jungs von Vision für überflüssig und gingen direkt zum Spielgeschehen über. Bewegte sich Vision schon bei den kleinen Nebensächlichkeiten kaum über den *Jungle Strike*-Tellerrand

traute Elemente. Wie in alten Zeiten bewegt Ihr Euren Hubschrauber in Kavalierspersion über die in alle Richtungen parallaxende Landschaft. Natürlich müssen auch in *Seek & Destroy* böse Soldaten und deren Stellungen ausgehoben werden. Zu diesem Zwecke wurde eine beträchtliche Feuerkraft am Rumpf Eures Hubschraubers montiert. Klein, aber fein ist dabei die 9-mm-Bordkanone, gegen die kein Kraut gewachsen ist und vom wild herumschießenden Soldaten bis zum mittleren Bunker alles aushebt. Eine Nummer größer ist die Gatling-Kanone,

Hubschrauber-Action steht in meiner persönlichen Bestenliste ziemlich weit vorn. Da *Seek & Destroy* in die Fußstapfen der Electronic Arts-Hits tritt, darf sich auch das Vision-Programm über ein knappes Zweiergesicht freuen. Allerdings erreicht *Seek & Destroy* den Spielwitz der Vorbilder nicht: die abwechslungsreichen Landschaften von *Jungle Strike* wichen einer oftmals nicht gerade abwechslungsreichen *Seek & Destroy*-Ödnis. Auch die Missi-



onsaufgaben können in Abwechslung und Originalität nicht mit dem Original mithalten. Der Schwierigkeitsgrad fiel eindeutig eine Nummer zu hart aus. Trotz der einstellbaren Schwierigkeitsgrade stürzen sich des öfteren kolossale Feindesmengen auf den winzigen Hubschrauber, die den Hobbysöldner dann vom Jäger zum Gejagten werden läßt. Knallharte Amiga-Piloten, die bereits *Jungle Strike*-Erfahrung haben, sollten trotzdem losknattern.



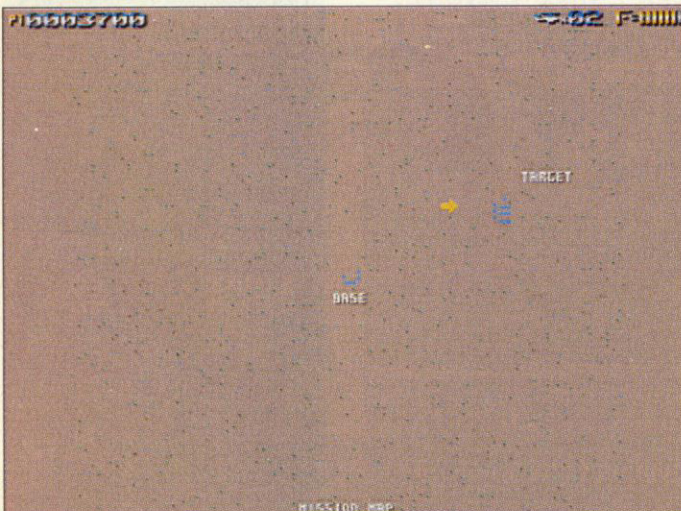
Einseiter: Das Missionbriefing ist kurz und schmerzlos

Luftduell:
Tausendmal ist nichts passiert, tausendundeine Wacht, und dann hat es Boom gemacht



die dann auch mittelschwere Bunker aus der Bahn räumt. Tummeln sich ganze Heerscharen von Feinden auf dem Schlachtfeld, könnt Ihr zur Rakete greifen. Dabei dürfen fliegende und stationäre Feinde individuell bedient werden. In verschiedener Bestückung ist Euer Hubschrauber mit AAM (Luft-Luft-Raketen) und zahlreiche AGM (Luft-Boden-Raketen) beladen, die mit einem selbstsuchenden Cursor selten ihr Ziel verfehlen. Mit dieser Bewaffnung könnt Ihr nicht nur Robocop das Fürchten lehren, sondern Euch auch auf den immerhin vier Disketten durch die verschiedenen Szenarien ackern. Trotz der relativ ausgedehnten Level braucht Ihr keine Angst zu haben, daß Ihr eure Basis nach der gelungenen Mission nicht wiederfindet. Erstens sorgt ein ständig eingeblendetes Rundumsicht radar für den aktuellen Überblick und zweitens könnt Ihr im Zweifelsfall einen Blick auf die ständig griffbereite Karte werfen. Allerdings solltet Ihr Euch trotz

Karte und Daumen auf den Abzug vorsichtig durchs Gelände bewegen, nach fünf Treffern klappt Euer Heli die Rotorblätter zusammen und die drei Leben sind schnell verspielt. Erst wenn es Euch gelingt, Euren Auftrag zu erfüllen und die Mission mit einer weichen Landung abzuschließen, kommt Ihr ins nächste Level.cd



No way home: auf der Karte sind Ziele und Stützpunkte eingezeichnet

Genre: Action

Hersteller: Mindscape/Vision

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Mindscape

MS-DOS

64%

Grafik: 61% Sound: 53%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte RAM, Joystick

Unterstützt: Turbokarten, mehr Speicher

Geplant für: -

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Siehe sich meine Adresse anfordern, erhalte ich den deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (70,80 DM)

☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wirkung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Widerrischeinigung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

PDH94

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice

D-74168 Neckarsulm

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

1 Die heißesten

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und
Gründlich und

Die stü

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



DEIN SUPER-GESCHENK

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

Das fliegende Auge



Five Miles Out: Mit dem Radar findet Ihr wieder nach Hause

Seek & Destroy

Während sich Electronic Arts an *Jungle Strike* eine goldene Nase verdient, machte sich eine kleine Firma an die Arbeit, um sich ein Stück vom Hubschrauberkuchen abzuschneiden. Aus eben jenem holden Grunde fackelten die Jungs von Vision nicht lange und hielten sich eng an das Vorbild.

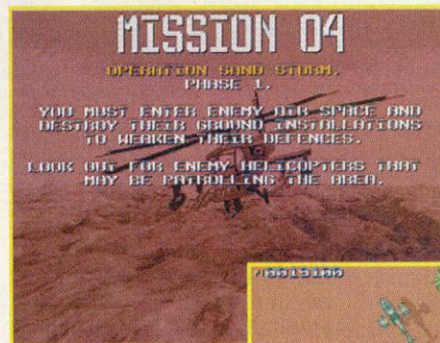
Selbst eine Hintergrundgeschichte, in denen die guten Hubschrauberpiloten gegen die bösen Rebellen zu Felde ziehen, hielten die Jungs von Vision für überflüssig und gingen direkt zum Spielgeschehen über. Bewege sich Vision schon bei den kleinen Nebensächlichkeiten kaum über den *Jungle Strike*-Tellerrand

hinaus, ging man beim Spielprinzip erst recht kein Risiko ein und achtete streng auf vertraute Elemente. Wie in alten Zeiten bewegt Ihr Euren Hubschrauber in Kavalierspersion über die in alle Richtungen parallaxende Landschaft. Natürlich müssen auch in *Seek & Destroy* böse Soldaten und deren Stellungen ausgehoben werden. Zu diesem Zwecke wurde eine beträchtliche Feuerkraft am Rumpf Eures Hubschraubers montiert. Klein, aber fein ist dabei die 9-mm-Bordkanone, gegen die kein Kraut gewachsen ist und vom wild herumschießenden Soldaten bis zum mittleren Bunker alles aushebt. Eine Nummer größer ist die Gatling-Kanone,

Hubschrauber-Action steht in meiner persönlichen Bestenliste ziemlich weit vorn. Da *Seek & Destroy* in die Fußstapfen der Electronic Arts-Hits tritt, darf sich auch das Vision-Programm über ein knappes Zweiergesicht freuen. Allerdings erreicht *Seek & Destroy* den Spielwitz der Vorbilder nicht: die abwechslungsreichen Landschaften von *Jungle Strike* wichen einer oftmals nicht gerade abwechslungsreichen *Seek & Destroy*-Ödnis. Auch die Missi-



onsaufgaben können in Abwechslung und Originalität nicht mit dem Original mithalten. Der Schwierigkeitsgrad fiel eindeutig eine Nummer zu hart aus. Trotz der einstellbaren Schwierigkeitsgrade stürzen sich des öfteren kolossale Feindesmengen auf den winzigen Hubschrauber, die den Hobbysöldner dann vom Jäger zum Gejagten werden lässt. Knallharte Amiga-Piloten, die bereits *Jungle Strike*-Erfahrung haben, sollten trotzdem losknattern.



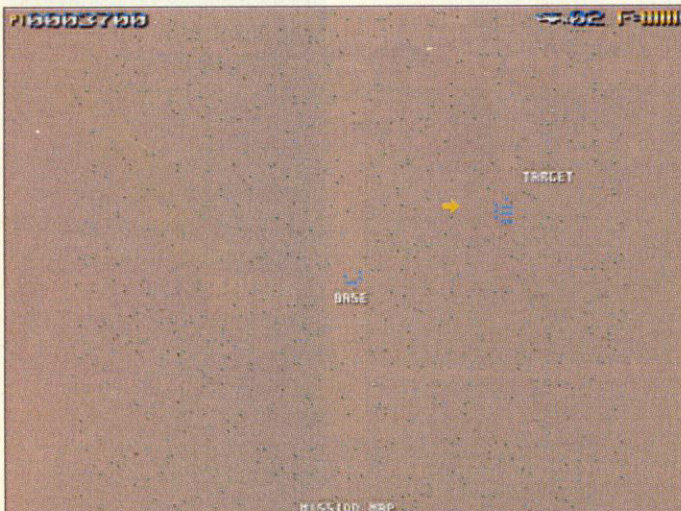
Einseiter: Das Missionbriefing ist kurz und schmerzlos

Luftduell:
Tausendmal
ist nichts passiert,
tausendundeine
Wacht, und dann hat
es Boom gemacht



die dann auch mittelschwere Bunker aus der Bahn räumt. Tummeln sich ganze Heerscharen von Feinden auf dem Schlachtfeld, könnt Ihr zur Rakete greifen. Dabei dürfen fliegende und stationäre Feinde individuell bedient werden. In verschiedener Bestückung ist Euer Hubschrauber mit AAM (Luft-Luft-Raketen) und zahlreiche AGM (Luft-Boden-Raketen) beladen, die mit einem selbstsuchenden Cursor selten ihr Ziel verfehlen. Mit dieser Bewaffnung könnt Ihr nicht nur Robocop das Fürchten lehren, sondern Euch auch auf den immerhin vier Disketten durch die verschiedenen Szenarien ackern. Trotz der relativ ausgedehnten Level braucht Ihr keine Angst zu haben, daß Ihr Eure Basis nach der gelungenen Mission nicht wiederfindet. Erstens sorgt ein ständig eingeblendetes Rundumsicht radar für den aktuellen Überblick und zweitens könnt Ihr im Zweifelsfall einen Blick auf die ständig griffbereite Karte werfen. Allerdings solltet Ihr Euch trotz

Karte und Daumen auf den Abzug vorsichtig durchs Gelände bewegen, nach fünf Treffern klappt Euer Heli die Rotorblätter zusammen und die drei Leben sind schnell verspielt. Erst wenn es Euch gelingt, Euren Auftrag zu erfüllen und die Mission mit einer weichen Landung abzuschließen, kommt Ihr ins nächste Level.cd



No way home: auf der Karte sind Ziele und Stützpunkte eingezeichnet

Genre: Action

Hersteller: Mindscape/Vision

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Mindscape

MS-DOS

64%

Grafik: 61% Sound: 53%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte RAM, Joystick

Unterstützt: Turbokarten, mehr Speicher

Geplant für: -

Kanonenkoller



Wo bitte geht's zum Ho-Chi-Minh-Pfad? Vietnam im Überblick.

Campaign 2

Strategiespiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Da verwundert es um so mehr, daß es sich ein Softwarehaus traut, einen wirklich schlechten Genrevertreter fortzusetzen. Letztes Jahr gedachte die britische Softwarefirma Empire mit *Campaign* das Leben der Strategiefans zu revolutionieren und sie mit dem besten Spiel seit Jahren zu begeistern. Doch die Rechnung ging nicht auf, da *Cam-*

Zeitperiode gesteckt und mit einigen neuen Features gespickt. Ihr stürzt Euch wahlweise in eine Trainingsmission oder beginnt einen von sechs historischen Kriegen der letzten vierzig Jahre. Gesteuert wird *Campaign 2* komplett mit der Maus, mit der die Einheiten auf gewohnte Weise über die jederzeit vergrößerbare Karte geschoben werden. Ihr steuert dabei sowohl Flieger als auch Landstreitkräfte. Trefft

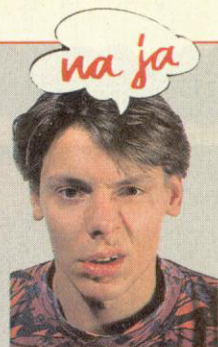


Guck mal Mami, ein Panzer. Alle 3-D-Objekte erscheinen zufällig auf dem Bildschirm.

paign zu denjenigen Strategiehammern zählt, bei denen so ziemlich alles falsch gemacht wurde, was möglich war. Die stumpfe Mischung aus Action- und sogenannten Strategieelementen verwirrte mit ungewöhnlich stupider Steuerung und verlangte dem Spieler so gut wie nie irgendwelche taktischen Entscheidungen ab.

Beim dieser Tage erscheinenden Nachfolger *Campaign 2* versprach Empire, alles besser zu machen. Das eigentliche Spiel basiert jedoch immer noch auf dem Vorgänger und wurde lediglich in eine neue

Was für eine infame Frechheit will uns Empire da unterschmuggeln. *Campaign 2* hätte gerade mal eine Existenzberechtigung als mäßige Szenariodiskette, denn als eigenständiges Computerspiel. Es mag ja noch nett klingen, daß einige grobe Schnitzer des ersten



Gegner zum Beispiel aus dem Wald mit doppelter Übermacht überraschend angreife, erwarte ich wenigstens einen kleinen Vorteil. Stelle ich jedoch den Kampf auf Automatik, macht mich der schlecht ausgerüstete Feind zur Schnecke (ist mir passiert). Pech? Zufallsgenerator? Wenn ein Strategiespiel solche Macken offenbart, darf es nicht mehr als solches bezeichnet werden. Da rettet auch der wenigstens mäßige Actionpart nichts: *Campaign 2* ist es nicht wert, angespielt zu werden.



Ihr auf einen Feind, wird dieser entweder manuell oder automatisch pulverisiert. Greift Ihr in die Schlacht ein, steuert Ihr entweder einen Panzer oder Hubschrauber und rückt dem Gegner auf einem 3-D-Vektor-Schlachtfeld auf den Pelz. Dabei dürft Ihr dieses Mal auf computergesteuerte Schützen, Strategen oder Fahrer zurückgreifen. Wie gehabt, darf jederzeit der momentane Spielstand abgespeichert werden. *kn*

Maximale Reichweite:
vier Pixel im Anflug

Unehrenhaft entlassen:
Napoleon Gollert führt seine
Schutzbefohlenen ohne Skrupel
ins Verderben

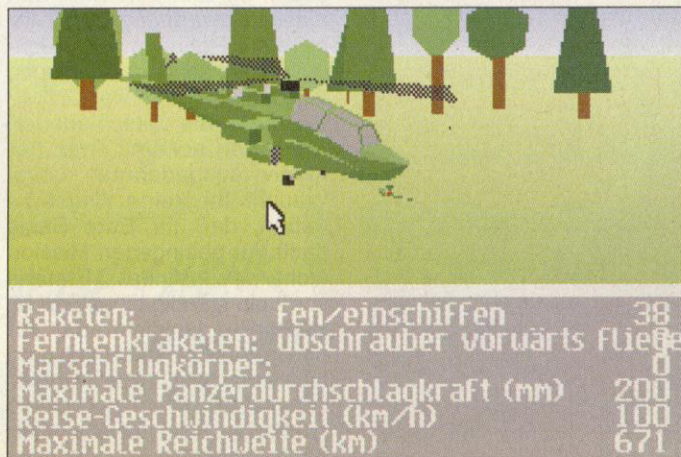
Genre: Strategie
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Empire

MS-DOS 43%

Grafik: 26% Sound: 23%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er, 2 MByte,
VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster,
Roland, Festplatte
Geplant für: -

AMIGA 43%

Grafik: 25% Sound: 30%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte,
Unterstützt: -
Geplant für: -



Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

Amiga

IBM

Atari ST

A-Train /dt	85.95	92.95	—
Aces of the Pacific & Mission /dt	—	79.95	—
Aces over Europe /dt	—	72.95	—
Air Combat Classics	—	83.95	—
Alien Breed 2 /dt	49.95	—	—
Alone in the Dark 2 /dt	—	92.95	—
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	V.mö.
Anstoss /dt	68.95	68.95	—
Aufschwung Ost /dt	61.95	69.95	—
B17 Flying Fortress /dt	56.95	89.95	66.95
Battle Isle 2 /dt	79.95	79.95	—
Battle Isle & Data Disk /dt	66.95	73.95	—
Battle Isle Data Disk 2 /dt	47.95	47.95	—
Betrayal at Krondor /dt	—	76.95	—
Body Blows /dt	47.95	55.95	—
Body Blows Galactic /dt	49.95	—	—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69.95	69.95	72.95
Burntime /dt	68.95	82.95	—
Chaos Engine /dt	49.95	—	53.95
Civilization /dt	76.95	89.95	69.95
Comanche /dt	—	94.95	—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—	49.95	—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—	51.95	—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	—	—
Day of the Tentacle /dt	—	94.95	—
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	76.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	—

Die Siedler /dt	79.95	79.95	—
Disposable Hero /dt	49.95	—	—
Dogfight /dt	66.95	89.95	—
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—
Dungeon Hack /dt	—	87.95	—
Eishockey Manager /dt	74.95	81.95	—
Elfmania /dt	49.95	—	—
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	—
Eye of the Beholder 3 /dt	—	87.95	—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	69.95	89.95	—
Fields of Glory /dt	—	89.95	—
Flashback /dt	62.95	69.95	—
Flight Simulator 5.0 /dt	—	129.00	—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	77.95
Gabriel Knight	—	69.95	—
Goal! /dt	52.95	59.95	54.95
Goblins 3 /dt	71.95	85.95	—
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	—
Inca 2 /dt	—	92.95	—
Indiana Jones 4 /dt	87.95	94.95	—
Indy Car Racing	—	69.95	—
Ishar 2 /dt	58.95	58.95	67.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	—
Lands of Lore /dt	—	55.95	—
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	—
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69.95	—
Lemmings 2 /dt	63.95	81.95	64.95
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—
Magic of Endoria /dt	69.95	81.95	—
Master of Orion /dt	—	89.95	—
Might and Magic 5 /dt	—	94.95	—

Mortal Kombat /dt	49.95	V.mö.	V.mö.
NHL Hockey /dt	—	79.95	—
Pacific Strike /dt	—	V.mö.	—
Pacific Strike Scenario Disk /dt	—	V.mö.	—
Pinball Dreams /dt	49.95	63.95	—
Pirates! Gold /dt	—	89.95	—
Police Quest 4	—	69.95	—
Prince of Persia 2 /dt	—	69.95	—
Privateer /dt	—	86.95	—
Privateer Speech Pack /dt	—	38.95	—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	79.95	—
Rally	—	69.95	—
Red Baron & Mission Disk /dt	—	79.95	—
Return to Zork	—	84.95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	87.95	87.95	—
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	53.95
Shadow Caster /dt	—	75.95	—
Silver Ball /dt	—	49.95	—
Simon the Sorcerer /dt	71.95	92.95	—
Star Trek 2 /dt	—	V.mö.	—
Starlord /dt	—	89.95	—
Street Fighter 2 /dt	57.95	63.95	58.95
Strike Commander /dt	—	89.95	—
Strike Commander Speech Pack /dt	—	35.95	—
Strike Commander Tactical Oper. /dt	—	33.95	—
Stronghold /dt	—	87.95	—
Sub War 2050 /dt	—	89.95	—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—
Syndicate Data Disk /dt	V.mö.	35.95	—
T.F.X. /dt	V.mö.	92.95	—
Task Force 1942 /dt	—	89.95	—
Tornado /dt	69.95	69.95	—
Turrican 3 /dt	64.95	—	—
Ultima 7 /dt	—	84.95	—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	81.95	—
Ultima Underworld 1 o. 2 /dt	je	76.95	—
Uridium 2 /dt	49.95	—	—
WWF European Rampage Tour	52.95	53.95	52.95
Wing Commander /dt	39.95	—	—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69.95	—
Wing Commander 2 Special Op. 1&2 /dt	—	45.95	—
Wing Commander Academy /dt	—	65.95	—
Wiz'n'Liz /dt	58.95	—	—
X-Wing /dt	—	94.95	—
X-Wing Upgrade + Mission 1 /dt	—	57.95	—
X-Wing Mission Disk. 2 /dt	—	43.95	—
Zool 2 /dt	47.95	—	—

Aces Over Europe /dt	73,—	IBM-PC
Ambermoon /dt	73,—	Amiga
Anstoss /dt	69,—	Amiga & IBM-PC
Battle Isle 2 /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Die Siedler /dt	80,—	Amiga + IBM PC
Indy Car Racing /dt	70,—	IBM-PC
Privateer /dt	87,—	IBM-PC
Sam & Max /dt	95,—	IBM-PC
Syndicate Data Disk. /dt	36,—	IBM-PC
Terminator Rampage /dt	70,—	IBM-PC
Tornado /dt	69,—	Amiga & IBM-PC

MEGA-HITS

Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	49.90
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	119.00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	36.95

Advanced Gravis analog Joystick PC	75.00
Gravis Game Pad PC	48.00
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	139.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	209.00
Sound Blaster 16 /dt	279.00
Sound Blaster 16 ASP	399.00

Amiga IBM Atari ST

Alien Breed Special Edition	21.95	—	—
California Games 2 /dt	22.95	22.95	22.95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—	—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 /dt	je 21.95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
F17 Challenge /dt	24.95	—	—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—
Loom	26.95	26.95	26.95
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	30.95
MAD TV /dt	36.95	36.95	—
Maniac Mansion	24.95	24.95	24.95
Midwinter 2 /dt	30.95	30.95	30.95
North & South	21.95	21.95	21.95
Pirates! /dt	24.95	24.95	24.95
Project-X	23.95	—	—
Railroad Tycoon /dt	30.95	30.95	77.95
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	77.95
Turrican /dt	14.95	—	22.95
Turrican 2 /dt	14.95	—	22.95
Wing Commander	—	25.95	—
Zool /dt	29.95	29.95	54.95

SONDER-Angebote

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

CD-ROM

Day of the Tentacle /dt	94.95
Dracula Unleashed	87.95
Eye of the Beholder 1-3 /dt	94.95
Historyline 1914-1918 /dt	61.95
Inca 2 /dt	119.00
Iron Helix /dt	82.95
Labyrinth of Time	72.95
Lucas Arts Classic Adventures /dt	109.00
Mad Dog McCree	73.95
Rebel Assault /dt	87.95
Return to Zork	89.95
Strike Commander /dt	89.95

0 2871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

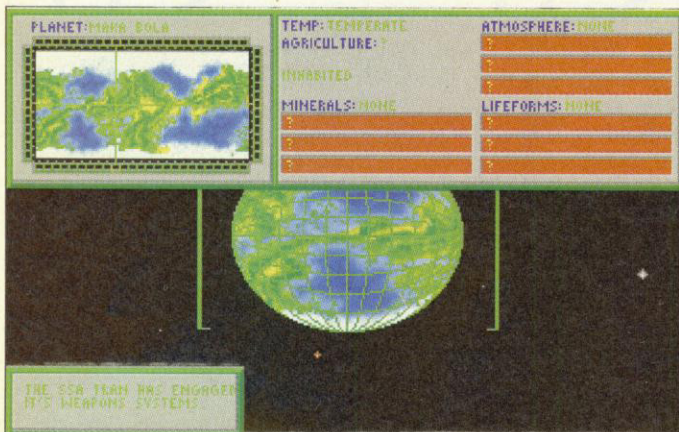
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

Bachler—Computersoftware

Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Sternstunden



Wir klopfen mit dem Scanner an die planetare Wohnungstür

Project Nomad

Das kann auch dem besten Raumpiloten mal passieren: In den Tiefen des Alls haben wir eine Milchstraßen-Abzweigung verpaßt und hängen jetzt im Orbit eines fremden Planeten. Die Grundvoraussetzungen für eine schnelle Karriere als fliegender Händler könnten nicht schlimmer sein. Keine Ahnung wo wir sind, keinen Pfennig Kapital, nur eine Handvoll Gegenstände im Frachtraum sind nicht gerade die besten Voraussetzungen für den künftigen Retter des Universums. Wem diese Grundbedingungen vertraut vorkommen, hat sicherlich schon mit *Starflight* oder *Star Control* das Universum erforscht. *Project Nomad* ori-

entiert sich, zumindest spielerisch, deutlich an den beiden Konkurrenten. Ausgedacht hat sich die Mischung aus Taktikspiel, Wirtschaftssimulation und Weltallaction übrigens die amerikanische Softwarefirma "Papyrus", die erst kürzlich mit *Indy Car Racing* ihren Einstand gab. In Europa erscheint *Project Nomad* nicht etwa bei Virgin (wie *Indy Car Racing*), sondern bei Gametek (*Elite 2*).

Zurück zum Spiel: Per Mausklick auf verschiedene Menüs untersucht Ihr den aktuellen Zustand des eigenen Schiffes, überprüft die Waren im Frachtraum und kontrolliert im Bord-eigenen Logbuch die bisherigen Abenteuer. Hier werden automatisch Notizen gemacht,

Obwohl das jüngste Papyrus-Spiel seine Wurzeln nicht verleugnen kann und deutliche Spurenelemente der Oldies *Starflight* und *Star Control* in sich birgt, treten bei mir noch immer keine Ermüdungserscheinungen auf, wenn es gilt, das Universum zu erforschen. *Project Nomad* bietet genügend Stoff, um für ein paar Lichtwochen die Realität mit Warpspeed hinter sich zu lassen: Eine verdammt große und voller Gefahren und Geheimnissen steckende Galaxis lädt immer wieder zum Spielen ein. Die locker-leichte Benutzerführung



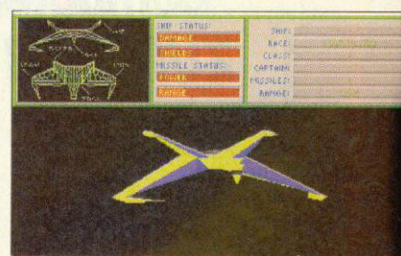
macht das Handeln und die Konversation mit Aliens zum Vergnügen, nur in den ziemlich hektischen Kampfsequenzen wird die gemütliche Ruhe unterbrochen. Apropos Ruhe: Nicht nur Euer Bordcomputer säuselt mit zuckersüßer Stimme wichtige Daten aus den Lautsprechern,

sondern auch Außerirdische rat-schen fleißig beim nächsten Kontakt drauflos, wenn Ihr die richtige Soundkarte im PC habt. *Project Nomad* ist sicher nicht der hellste Stern am Spielhimmel, aber für hemmungslose Fans des *Starflight*-Prinzips der richtige Griff.



Weltallkämpfe sind in 3D zu sehen

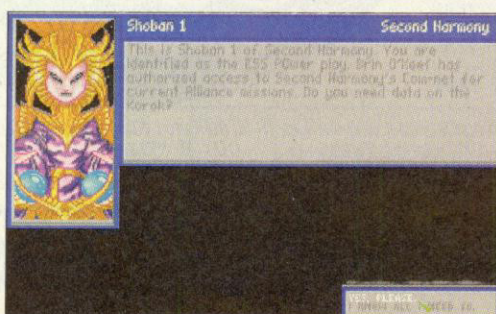
wenn Ihr ein neues Planetensystem entdeckt oder in Kontakt mit fremden Lebensformen tretet. Gespräche mit Aliens laufen ebenfalls per Menüsystem ab: Aus einer Liste von Stichwörtern, die in verschiedene Rubriken unterteilt sind (beispielsweise Planetennamen, Gegenstände, Gerüche und Rassen), pickt Ihr Euch das passende Thema heraus. Erfahrt Ihr etwas Neues, wird das passende Wort der Liste hinzugefügt. Natürlich bleibt's nicht bei harmloser Kommunikation: In einigen Fällen geben Euch die Außerirdischen einen wichtigen Auftrag oder wollen Handel treiben. Einige Rassen sind meistens mies gelaunt und attackieren Euch. Der Raumkampf wird nicht etwa wie bei *Starflight* oder *Star Control* von der Seite gezeigt, sondern in 3D. Via Maus erfaßt Ihr gegnerische Ziele und feuert mit Lasern oder Raketen auf die Feinde. Dummerweise ist Euer eigenes Schiff bei Spielbeginn nur mangelhaft ausgerüstet, viele neue Gegenstände bekommt Ihr nur im Tausch gegen andere Waren.



Trau, schau wem: Erst scannen, dann schießen



Tausche Lammkeule gegen Laser: Nur durch Handel könnt Ihr Euer Schiff aufrüsten

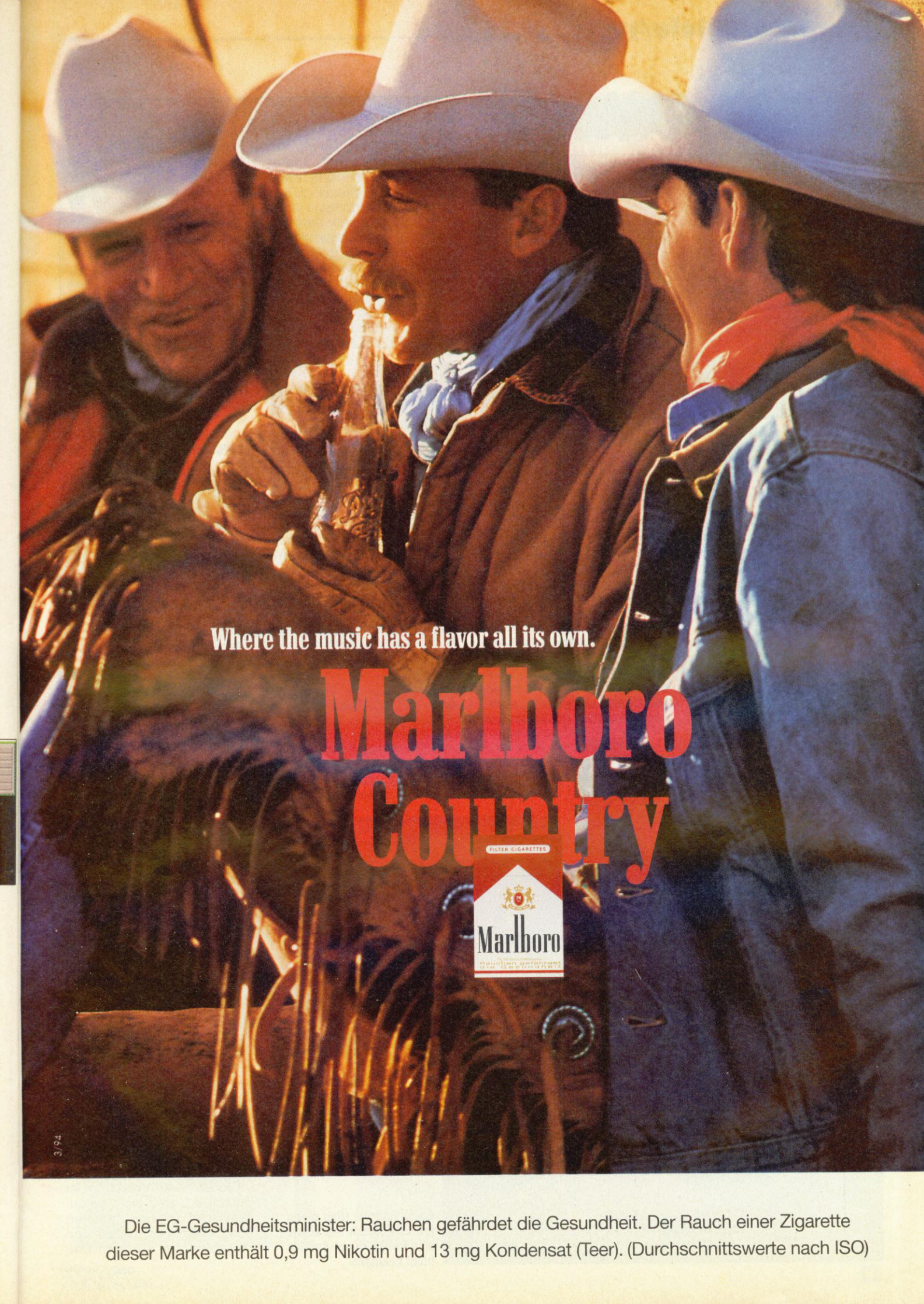


Plappermäulchen: Diese Aliens haben unheimlich viel zu sagen

Genre: Strategie/Action
Hersteller: Game Tek
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Game Tek

MS-DOS 76%

Grafik: 65% Sound: 62%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 6 MByte Festplatte
Unterstützt: Roland, Soundblaster (Pro)
Geplant für: -

A photograph of three men in cowboy hats. The man in the center is drinking from a glass bottle. The man on the left is looking towards the camera, and the man on the right is looking away. They are all wearing western-style clothing.

Where the music has a flavor all its own.

Marlboro Country



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Gendarmselig



Pfui: Ein böser Bube will unseren Anzug schmutzig machen

Police Quest 4

Sonny Bonds, Hüter der Gerechtigkeit in der Kleinstadt Lytton und Held der bisherigen drei *Police Quest*-Adventures wurde in den Vorruhestand geschickt. Detective John Carey tritt seine Nachfolge an – allerdings nicht im verschlafenen Lytton, sondern in den wilden 466 Quadratmeilen von Los Angeles.

Ein Mord erschüttert die Bevölkerung und das Los

Angeles Police Department stärker als das letzte Erdbeben: Um drei Uhr morgens wird in einem heruntergekommenen Hinterhof im Stadtteil South Central der leblose und geschundene Körper eines Undercover-Polizisten gefunden – es ist Euer Ex-Partner Hickman. Bei den Untersuchungen macht der Spieler alias Detective Carey in einem Müllcontainer eine weitere grausame Ent-

deckung: Die zerschossene Leiche eines kleinen Jungen. Hängen die Morde zusammen? Ein Bandenmord? Geplant? Oder Zufall? Viele Fragen, die nur einer aufklären kann: Der Spieler.

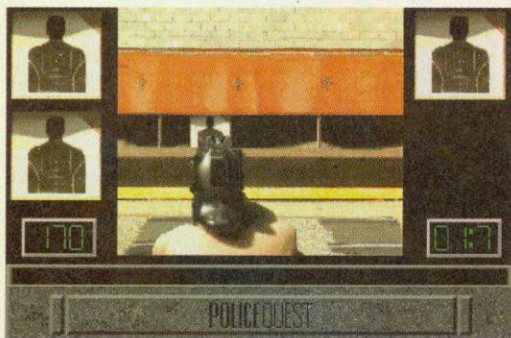
An Eurem Schreibtisch im Parker Center, dem Polizeihauptquartier, dürft Ihr telefonieren, Formulare ausfüllen und Euch das Genörgel Eures Kollegen anhören – aber nur vor Ort könnt Ihr die Morde aufklären: Mit einem nagelneuen Ford Thunderbird besucht Ihr verschiedene Schauplätze von Los Angeles. Zu Anfang könnt Ihr auf der Übersichtskarte nur

Segen der Technik:
Der Polizeicomputer weiß alles über Sittenstrolche

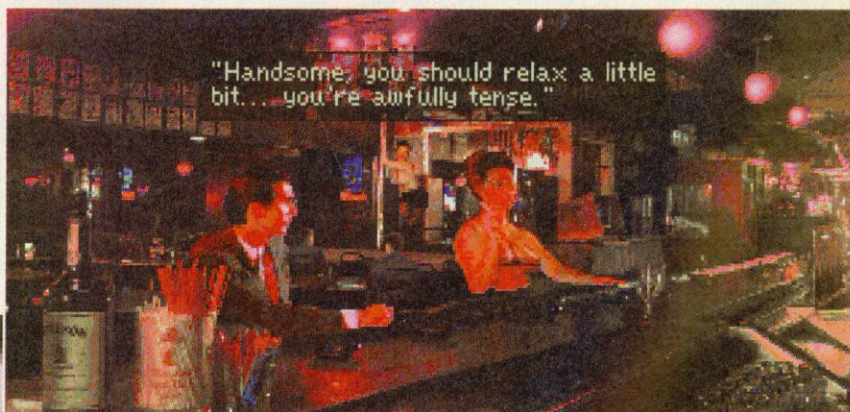
Die Jagdsaison ist eröffnet:
Wo steckt der Massenmörder?



den Tatort, das Polizeihochhaus, die Polizeiakademie, den Gerichtsmediziner und das Haus von Hickman anwählen. Also befragt Ihr betrunkene Zeugen in South Central, erkundigt Euch beim witzelnden Gerichtsmediziner über die Todesursachen, sprecht Hickmans trauernde Witwe Euer Beileid aus und macht Schießübungen auf dem Schießstand



Der Arzt empfiehlt: Zwei mal täglich nach dem Essen – und der Frust ist vergessen



Keine Routine:
Das Befragen von Zeugen und Verdächtigen ist immer wieder reizvoll

der Polizeiakademie. Wenn Ihr etwas Relevantes für Eure Untersuchungen erfährt, zum Beispiel den Wohnort eines Verdächtigen, taucht dieser auf der Karte auf, und Ihr habt ein weiteres Ausflugsziel.

Guten Appetit: Über einen leeren Kühlschrank können sich Police-Quest-Spieler nicht beklagen

Dienst nach Vorschrift ist Detective Carey nicht fremd: Alles wird für den späteren Bericht akribisch notiert und Beweisstücke, wie zum Bei-



hacked off and sitting like a pot roast in some perv.'s frig!

spiel Projektile, werden fein säuberlich in Plastiksäckchen gesteckt und zur Untersuchung weitergegeben. Damit Spieler, die nicht auf eine 43jährige Karriere bei der Polizei zurückblicken können, ebenfalls eine Erfolgsaussicht haben, hat Sierra dem Spiel eine gekürzte Ausgabe der Vorschriften-sammlung des L.A.P.D. beige-fügt. Hier erfährt der Spieler unter anderem, daß Blut gefroren aufbewahrt wird, und Beamte im Außendienst immer gut frisiert sein müssen.

Im Laufe des Spiels legt sich Detective John Carey mit ganz Los Angeles an: Fernsehteams verfolgen den Spieler, eine rechtsradikale Gruppe hat in Euch ein neues Feindbild gefunden, eine Waffenschmuggler-Straßengang betrachtet Euch als Zielscheibe und von Eurem Chef kassiert

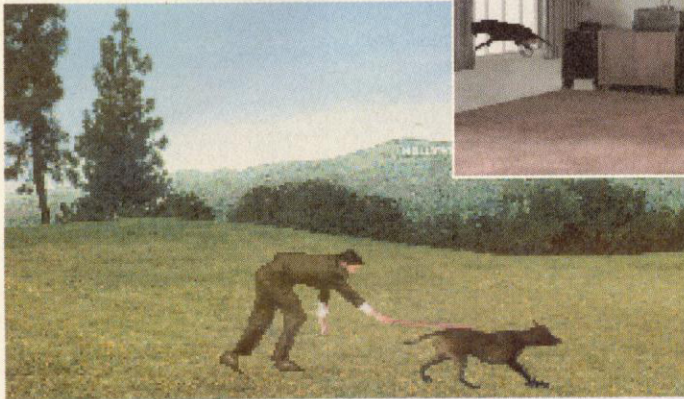
zwei Meter unter der Erde – *Police Quest 4* ist nicht zimperlich und bestraft John Carey für nicht vorschriftsmäßige Fehl-tritte mit sofortiger Liquidation.

Die Sierra-Iconleiste wurde für *Police Quest 4* nicht verändert – immer noch könnt Ihr auf Maus-klick marschieren, sprechen und Gegenstände benutzen oder betrachten. Ansonsten wurde gegenüber anderen Sierra-Adventures einiges revolutioniert: Die Schauplätze und Akteure sind allesamt "Cinematography"-digitalisiert. Diese Datenmassen hat Sierra auf zwölf HD-Disketten gedrängt, eine zweckmäßige CD-ROM-Fassung erscheint in Kürze. Außerdem kann der geneigte

Anklage: *Police Quest 4* ist nur bedingt interaktiv und besitzt kaum logische Denkaufgaben. Der Spieler alias John Carey bewegt sich auf festen Bahnen – das Programm wartet meist nur auf eine bestimmte Aktion – und wird von enervierenden Routinearbeiten, wie zum Beispiel Berichte schreiben, und schleichenden Bildumblendungen aufgehalten. *Police Quest 4* ist so schleppend und invariabel wie ein Bummelzug, so logisch wie ein Bundesbahnfahrplan. Verteidigung: *Police Quest 4* besitzt eine durchgestylte Präsentation, wunderschöne digita-

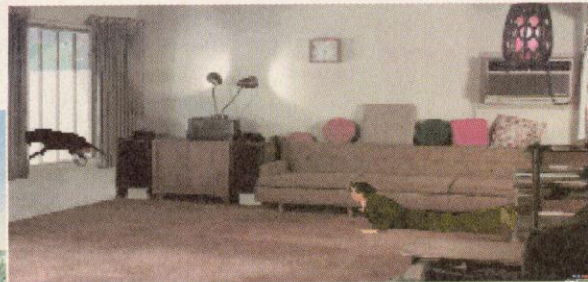


lisierte Grafiken und weiche Animationen. Außerdem sorgen viele klare Samples und variantenreiche Musikstücke für einen realistischen Blick auf die Polizeiarbeit. *Police Quest 4* ist kein Adventure, sondern eine "Polizeisimulation" – Routinearbeiten und Vorschriften dürfen nicht fehlen. Urteil: Zwei Monate auf Bewährung – bis die CD-ROM-Version kommt. Die könnte durchaus interessant werden. Auflage: *Police Quest 4* darf keinen Kontakt zu Adventure-Spielern aufnehmen, die auf Logik und Denksport-Tiefgang nicht verzichten wollen.



Ihr einen Anpfiff nach dem anderen. Außerdem reißt die Mordserie nicht ab – wenn John Carey nicht schnell handelt und den Massenmörder überführt, wird er auch unehrenhaft entlassen und kann dann neben Sonny Bonds unter eine Brücke ziehen. Wahrscheinlicher ist der Ruhestand

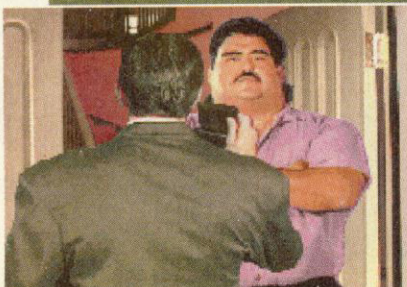
Sierra Doggy-Dogg: Der beste Freund des Menschen ist der Hund



Besitzer leistungsstarker Hardware *Police Quest 4: Open Season* nicht nur unter Windows installieren, sondern auch auf die Super-VGA-Option zurückgreifen. Allerdings werden die Grafiken dann "hochgepixelt" und sehen aus wie Normal-VGA – der einzige Unterschied: Alles ist langsamer und die Zoomphasen von Detective Carey sind etwas feiner. js



Walk this way: Um den Rapper Yo Money zu befragen, muß Detective Carey zuerst am Leibwächter vorbei – und erfährt dann doch nichts



First Aid

Police Quest 4 ist nicht schwierig, aber unlogisch und unerfahrene Adventure-Cops werden von der Anleitung im Stich gelassen.

– Grundregel: Geht es einmal nicht weiter, klappert einfach alle Euch bekannten Orte ab – irgendwo gibt es meistens eine neue Information oder Begebenheit.

– Wer schreibt, der bleibt: Mit dem Notizblock solltet Ihr auf alles klicken, was relevant ist (zum Beispiel befragte Personen). Die Berichte schreibt Ihr auf die gleiche Weise mit dem Formular in der rechten Schreibtischschublade. Das Ganze bekommt dann der nörgelige Polizist gegenüber.

– In den Parker Center kommt Ihr nur, wenn Ihr Eure Parker-Center-Ausweiskarte tragt (Ausweis auf Carey klicken). Es gibt vier interessante Stockwerke – das vierte, das dritte, die Lobby und den Keller. Interessant sind auch die Blumenbeete im Garten von Yo Money.

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS 62%

Grafik: 85% Sound: 76%

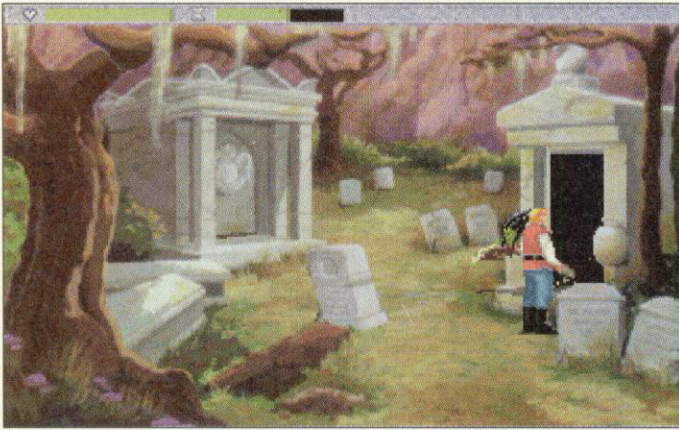
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er, 4 MB, VGA, Maus, Festplatte 22 MB

Unterstützt: Super VGA, Adlib Roland, Soundblaster, Pro Audio 16

Geplant für: MS-DOS CD

Munkeln Im Dunkeln



Es wird schlimmer, aber die magische Fackel brennt immer

Quest for Glory 4

Shadows of Darkness

Held zu werden, ist nicht schwer, Held sein dagegen sehr: Bereits zum vierten Mal muß sich der *Quest for Glory*-Bulle gegen das Dunkle und Böse behaupten. Das Adventure-Autorenpaar Lori und Corey Cole verschicken den Helden in *Quest for Glory 4: Shadows of Darkness* nach Mordavia – eine merkwürdige Gegend mit einem wundersamen Wald, einem rätselhaften Schloß, einem finsternen Sumpf und einem kleinen Städtchen, das Stammspieler an Spiel-

burg aus *Quest for Glory 1* erinnert. Bereits nach der ersten Attacke eines blutrünstigen Killerkaninchens merkt der Spieler, daß er in Mordavia unerwünscht ist – und die reservierten Bürger des Städtchens machen aus ihrer Abneigung auch kein Geheimnis. Erst durch viele mühevollen Gespräche und Heldentaten gewinnt unser Held ihr Vertrauen und löst die Geheimnisse von Mordavia: Was ist das düstere Erbe der Familie Borgov? Was versteckt sich in der Gruft?



Grün wie die Sünde: Frankie, des Doktors Liebling



Skuril, sexy & sinnlich: Einige der wundersamen Bewohner von Mordavia

Der Untertitel deutet es an: *Quest for Glory 4* hat seine Schattenseiten. Warum braucht man jetzt vier Megabyte? Technisch hat sich zum Vorgänger nichts verbessert, im Gegenteil: Zeitweilige Systemabstürze und lange Wartezeiten beim Laden von Spielständen lassen den Spieler im Schatten stehen. Ansonsten ist für Verehrer von Lori und Corey Coles Adventure-Rollenspiel-Kuddelmuddel die Heldenwelt im Gleichgewicht: Vorherrschend schöne Grafiken, stimmungsvolle Soundeffekte, skurille Individuen, spritzige Texte und ein großes Märchen-



land samt Zauberschloß und Kleinstadt nach Spielberg-Vorbild lassen das Herz in der Heldenbrust höher pochen. Außerdem hat der *Quest for Glory*-Held ungewohnt viele Freiheiten: Flexible Rätsel, eine ausgeklügelte Charakterwahl, automatische Kämpfe und ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad sind schöner als das Lächeln der Rusalka. Technische und spielerische Innovationen sucht der Held allerdings vergebens, aber Ruhm findet er dafür reichlich: *Quest for Glory 4: Shadows of Darkness* ist das beste Sierra-Adventure der letzten Zeit.

Sind die Zigeuner Werwölfe? Erfindet Doktor Cranmium einen künstlichen Menschen? Und was macht Erzfeindin Baba Yaga in Mordavia?

Die Spiele der *Quest for Glory*-Reihe lassen sich über die Sierra-Ikonleiste wie gewohnt kontrollieren, haben aber einen leichten Rollenspieleinschlag. Zum einen könnt Ihr Euch zu Beginn zwischen drei Berufen entscheiden – Kämpfer, Magier oder Dieb. Die Grundgeschichte bleibt gleich, aber einige Rätsel werden unterschiedlich gelöst oder umgangen. Zum Beispiel bricht ein Kämpfer eine Truhe auf, der Magier öffnet sie mit einem Spruch und der Dieb versucht, das Schloß zu knacken. Zum anderen habt Ihr rollenspielartige Charakterwerte und Spezialtalente, wie zum Beispiel Kraft, Ausdauer, Glück, Intelligenz oder Sprungkraft. Wendet Ihr Euer Können erfolgreich in der Praxis an, steigen die Werte, und Eure Fähigkeiten werden erweitert. Wer einen der Vorgänger durchgespielt hat, kann seinen Charakter importieren und geht mit einem unschlagbaren Paladin-Supermann an den Start. js



Tu' mir nichts

Killerkaninchen, Nachtdämonen und Drachen – auch in *Quest for Glory 4* wollen viele Monster unsere Heldenbrust zerkratzen und die Wiesen des Waldes mit unserem Heldenblut tränken. Ihr könnt Euch mit Schwert, Zaubersprüchen und Schild allerdings schlagkräftig wehren. Action-Spieler freuen sich über die direkte Maus-/Tastatursteuerung, apathische Kopfarbeiter greifen auf die "strategische" Variante zurück: In einem Menü könnt Ihr über Schieberegler für Aggressivität, Magie, Verteidigung und Spezialattacken (je nach Charakter) die Kampftaktik bestimmen.

Genre: Adventure

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sierra

MS-DOS 75%

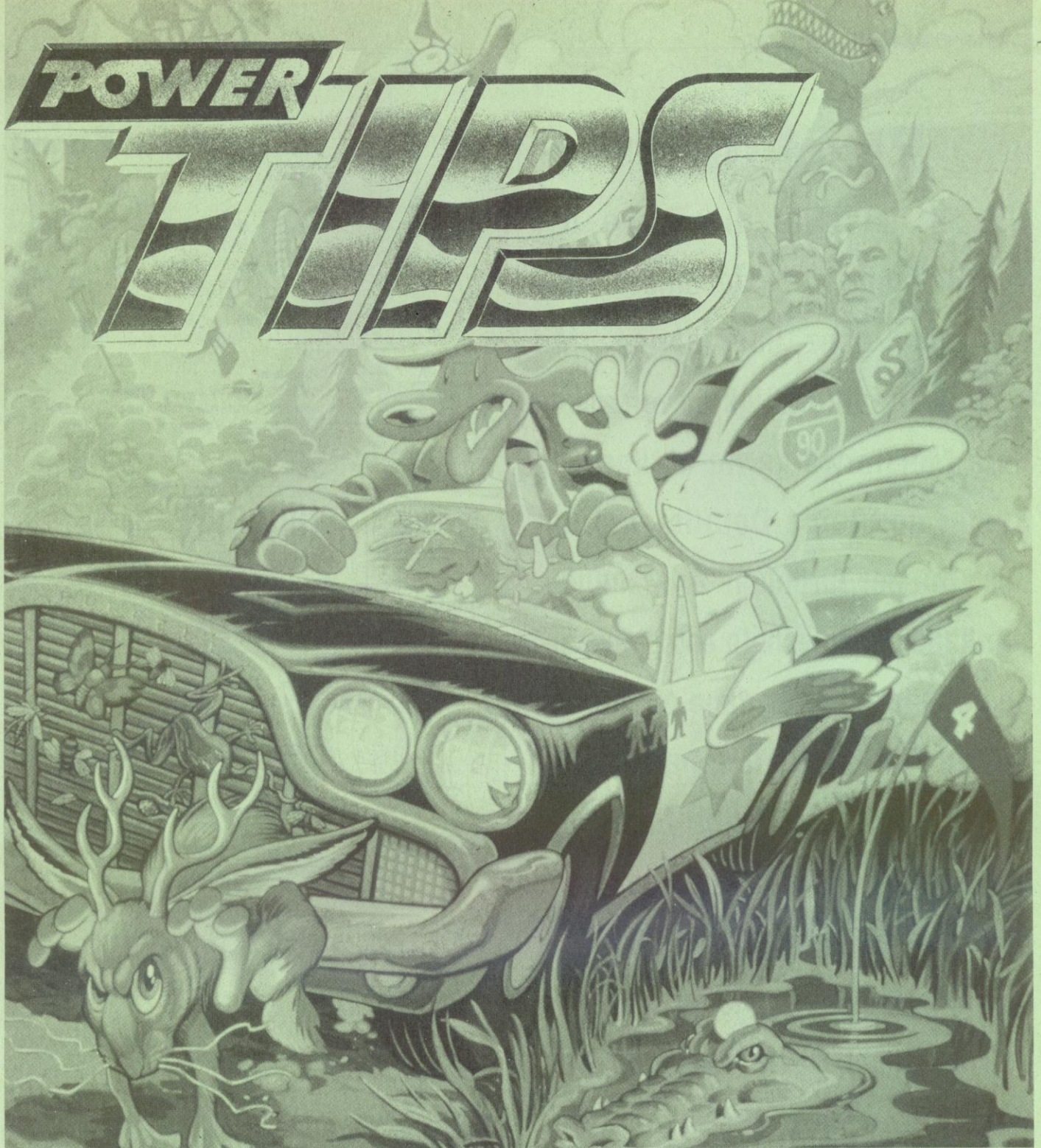
Grafik: 75% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er, 4 MByte, VGA, Maus, Festplatte 16 MByte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Pro Audio/16, Roland, General Midi

Geplant für: –



ZUM SAMMELN!

Heft
3/94

Power-Tips

Computerspieletips

Indycar Racing	46
Holiday Lemmings	49
Iron Helix	49
Alien Breed (MS-DOS)	50
Alien Breed 2 (Amiga)	50
Privateer (MS-DOS)	56
Terminator Rampage	50
Rebel Assault	52
Sam & Max	52
Die Siedler	54

Hand of Fate – Kyrandia 2	56
Companions of Xanth	60
Dracula Unleashed	63
Master of Orion	64
Shadow Caster	64
Police Quest 4	66

Hex-Hexerei

Doom	70
Terminator Rampage	70
Warlords 2	71
Burntime	71
Jurassic Park	71
Privateer	71

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

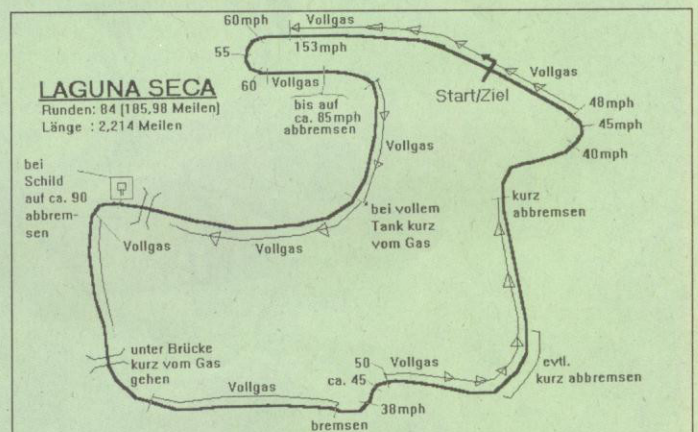
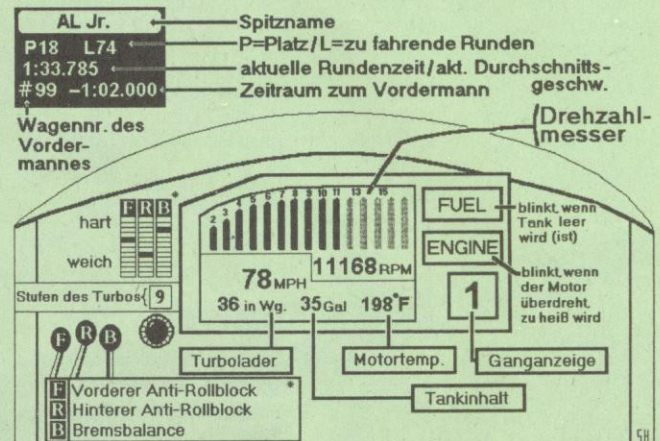
Revolution

Grün ist zwar die Farbe der Hoffnung, drucktechnisch kann sie nicht ganz überzeugen. Mit schöner Regelmäßigkeit versacken Eure Meisterwerke im blaßgrünen Sumpf und feine Details sind nur noch mit der Turbulupe zu erkennen. Wir haben uns deshalb entschlossen, ab der nächsten Ausgabe die grünen Seiten in blütenfrischem Weiß abzuliefern. Wenn Ihr Euch von diesem Farbschock erholt habt, kann ich noch eine Nachricht von Knut weitergeben. Der Gute ist weiterhin auf der Suche nach knackigen Hex-Hexereien. Wer uns also seine Editor-Erfahrungen schickt, kann sich damit ein prima Taschengeld verdienen. Diese Fummeleien beschränken sich übrigens nicht auf den PC, auch mit dem Amiga kann man schummeln. Bis zum nächsten Mal, Euer Volker



Indycar Racing

Eine dicke Geldprämie hat sich Sven Hafner aus Höhenkirchen-Siegertsbrunn mit seinem phantastischen Kartenmaterial verdient. Rennpiloten, die danach noch Probleme mit der Ideallinie oder dem Tuning ihrer Boliden haben, sollten aufs Fahrrad umsteigen.

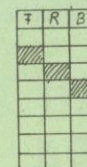
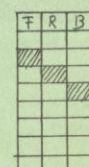
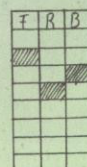
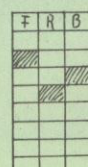


LAGUNA SECA (trocken):

Qualifikation:	Rennen:
Fuel: 14 Gal	40 Gal
Tires:	
RF: Medium, 41 PSI	Medium, 41 PSI
RR: Medium, 46 PSI	Medium, 46 PSI
LF: Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI
LR: Soft, 47 PSI	Soft, 44 PSI
Stagger: + 0,338"	+ 0,342"
Front Wing: 12,35 Grad	12,60 Grad
Rear Wing: 12,50 Grad	13,05 Grad
Camber:	
RF: - 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR: - 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF: - 2,00 Grad	- 2,00 Grad
LR: - 1,39 Grad	- 1,47 Grad
Shocks:	
RF: 25%	25%
RR: 65%	85%
LF: 20%	20%
LR: 60%	65%
Steering Lock: 23 Grad	23 Grad
Gearbox:	
1. 10,90	"
2. 9,80	"
3. 9,10	"
4. 7,90	"
5. 7,10	"
6. 6,70	"

PORTLAND (trocken):

Qualifikation:	Rennen:
Fuel: 10 Gal	40 Gal
Tires:	
RF: Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI
RR: Soft, 43 PSI	Soft, 43 PSI
LF: Soft, 40 PSI	Medium, 45 PSI
LR: Soft, 39 PSI	Medium, 43 PSI
Stagger: - 0,422"	- 0,422"
Front Wing: 11,55 Grad	11,55 Grad
Rear Wing: 10,40 Grad	11,15 Grad
Camber:	
RF: - 2,16 Grad	- 2,16 Grad
RR: - 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF: - 2,16 Grad	- 2,16 Grad
LR: - 1,63 Grad	- 1,63 Grad
Shocks:	
RF: 70%	70%
RR: 90%	90%
LF: 10%	10%
LR: 15%	15%
Steering Lock: 25 Grad	25 Grad
Gearbox:	
1. 11,00	11,00
2. 10,10	10,10
3. 9,30	9,20
4. 8,20	8,10
5. 7,10	7,00
6. 6,10	6,10



Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Schreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schauen.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

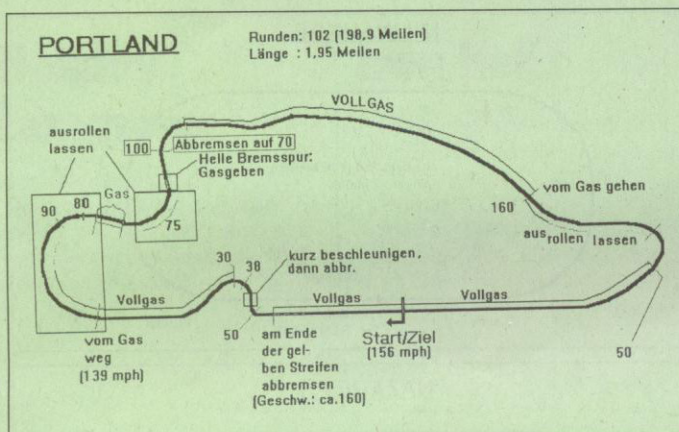
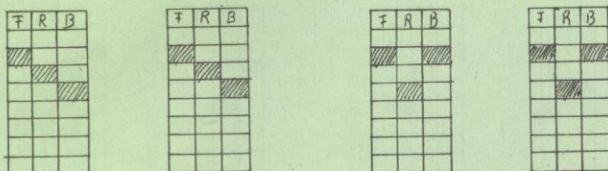
Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der POWER PLAY.

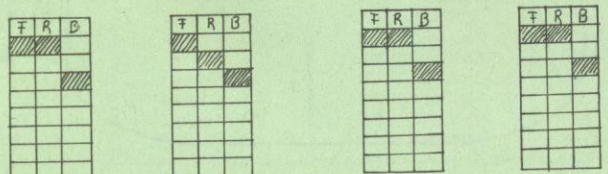
Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen ab-

PORTLAND (trocken):		PORTLAND (naß):	
Qualifikation:	Rennen:	Qualifikation:	Rennen:
Fuel: 10 Gal	40 Gal	Fuel: 10 Gal	40 Gal
Tires:			
RF: Soft, 46 PSI	Soft, 46 PSI	RF: Rain, 46 PSI	Rain, 46 PSI
RR: Soft, 43 PSI	Soft, 43 PSI	RR: Rain, 43 PSI	Rain, 43 PSI
LF: Soft, 40 PSI	Medium, 45 PSI	LF: Rain, 39 PSI	Rain, 39 PSI
LR: Soft, 39 PSI	Medium, 43 PSI	LR: Rain, 39 PSI	Rain, 39 PSI
Stagger: - 0,422"	- 0,422"	Stagger: - 0,420"	- 0,420"
Front Wing: 11,55 Grad	11,55 Grad	Front Wing: 15,30 Grad	13,90 Grad
Rear Wing: 10,40 Grad	11,15 Grad	Rear Wing: 13,25 Grad	13,65 Grad
Camber:			
RF: - 2,16 Grad	- 2,16 Grad	RF: - 2,16 Grad	- 2,16 Grad
RR: - 1,76 Grad	- 1,76 Grad	RR: - 1,76 Grad	- 1,76 Grad
LF: - 2,16 Grad	- 2,16 Grad	LF: - 2,16 Grad	- 2,16 Grad
LR: - 1,63 Grad	- 1,63 Grad	LR: - 1,63 Grad	- 1,63 Grad
Shocks:			
RF: 70%	70%	RF: 45%	25%
RR: 90%	90%	RR: 70%	35%
LF: 10%	10%	LF: 5%	5%
LR: 15%	15%	LR: 10%	15%
Steering Lock: 25 Grad	25 Grad	Steering Lock: 25 Grad	25 Grad
Gearbox:			
1. 11,00	11,00	1. 11,00	11,00
2. 10,10	10,10	2. 10,00	10,10
3. 9,30	9,20	3. 9,10	9,20
4. 8,20	8,10	4. 7,90	8,10
5. 7,10	7,00	5. 7,10	7,40
6. 6,10	6,10	6. 6,60	6,60



TORONTO (trocken):		TORONTO (naß):	
Qualifikation:	Rennen:	Qualifikation:	Rennen:
Fuel: 11 Gal	40 Gal	Fuel: 13 Gal	40 Gal
Tires:			
RF: Soft, 43 PSI	Soft, 43 PSI	RF: Rain, 44 PSI	Rain, 44 PSI
RR: Soft, 36 PSI	Soft, 36 PSI	RR: Rain, 36 PSI	Rain, 36 PSI
LF: Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI	LF: Rain, 41 PSI	Rain, 41 PSI
LR: Soft, 37 PSI	Soft, 37 PSI	LR: Rain, 37 PSI	Rain, 37 PSI
Stagger: - 0,208"	- 0,208"	Stagger: - 0,208"	- 0,208"
Front Wing: 15,35 Grad	15,85 Grad	Front Wing: 17,20 Grad	18,00 Grad
Rear Wing: 11,70 Grad	11,75 Grad	Rear Wing: 13,90 Grad	15,60 Grad
Camber:			
RF: - 1,23 Grad	- 1,23 Grad	RF: - 1,23 Grad	- 1,23 Grad
RR: - 0,71 Grad	- 0,71 Grad	RR: - 0,71 Grad	- 0,71 Grad
LF: - 1,51 Grad	- 1,51 Grad	LF: - 1,51 Grad	- 1,51 Grad
LR: - 0,40 Grad	- 0,40 Grad	LR: - 0,40 Grad	- 0,40 Grad
Shocks:			
RF: 90%	90%	RF: 90%	80%
RR: 20%	85%	RR: 80%	70%
LF: 10%	10%	LF: 20%	20%
LR: 25%	15%	LR: 30%	40%
Steering Lock: 29 Grad	29 Grad	Steering Lock: 29 Grad	29 Grad
Gearbox:			
1. 10,00	10,00	1. 10,00	10,00
2. 9,40	9,40	2. 9,40	9,40
3. 8,60	8,60	3. 8,60	8,60
4. 7,90	7,90	4. 7,90	7,90
5. 7,20	7,20	5. 7,20	7,20
6. 6,10	6,30	6. 6,10	6,30



Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

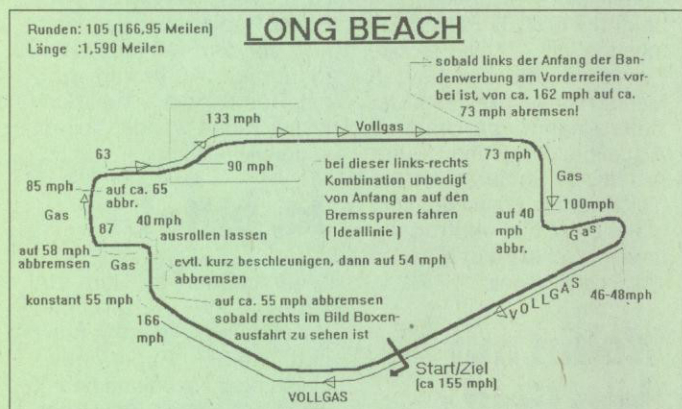
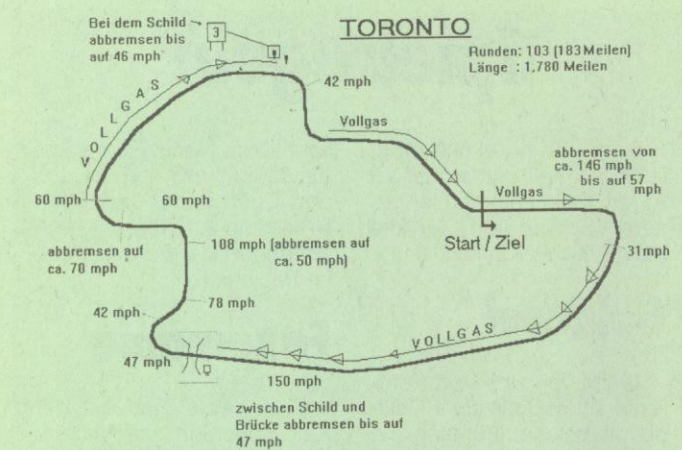
DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

* Amberstar * Bane of the Cosmic Forge * Bards Tale 3 * Buck Rogers * Captive - 1. Mission * Champions of Kryn * Chaos strikes back * Curse of Enchantia * Dark Sun * Dark Queen of Kryn * Death Knights of Kryn * Dragonflight * Dungeon Master * Elvira 1 + 2 * Eternam * Eye of the Beholder 1-3	* Fate-Gates of Dawn (DM 39,-) * Hexuma * Indiana Jones 3 + 4 * Kings Quest 1-6 * LANDS OF LORE * Larry 1-3/Larry 5/Larry 6 * Legend * Legend of Faerghall * Legend of Kyrandia 2 * Lure of the Temptress * Maniac Mansion 2 * Might & Magic 2-5 * Monkey Island 1 + 2 * Police Quest 1-3/Police Quest 4 * Pool of Radiance * Prophecy of the Shadow	* Quest for Glory 1-3 * Sam & Max * Sherlock Holmes * Simon the Sorcerer * Space Quest 4 * Spirit of Adventure * Ultima 5-7 * Ultima Underworld 1 + 2 * Veil of Darkness * Waxworks * Wizardry 7
--	---	--

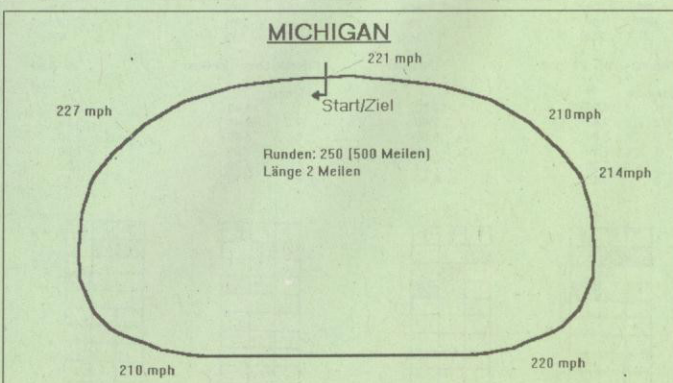
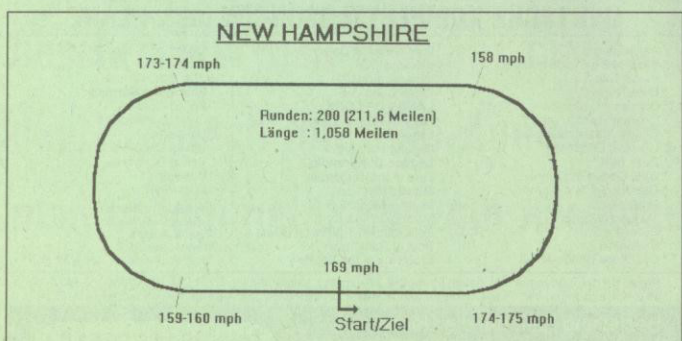
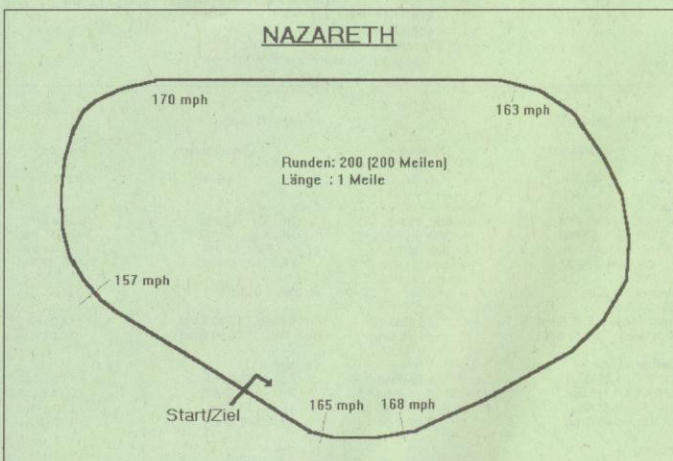
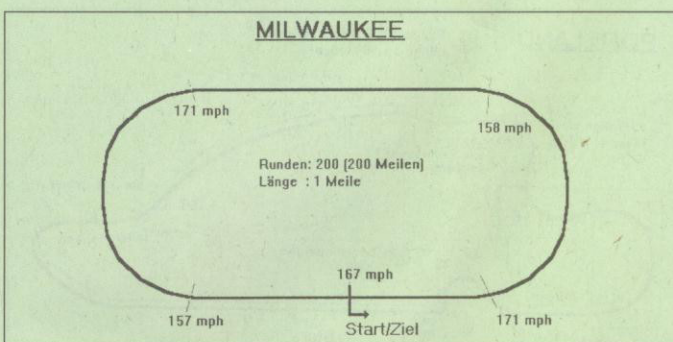
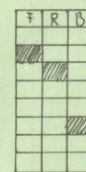
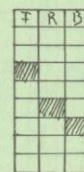
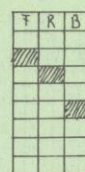
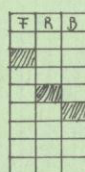
Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail: Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth

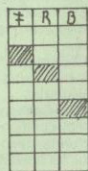
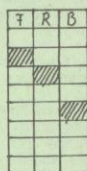
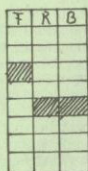
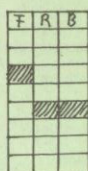
Tel.: 0911/7905102



NEW HAMPSHIRE:		MILWAUKEE:	
Qualifikation:	Rennen:	Qualifikation:	Rennen:
Fuel: 5 Gal	40 Gal	Fuel: 4 Gal	40 Gal
Tires:		Tires:	
RF: Hard, 42 PSI	Hard, 42 PSI	RF: Hard, 40 PSI	Hard, 40 PSI
RR: Medium, 39 PSI	Medium, 39 PSI	RR: Medium, 36 PSI	Hard, 42 PSI
LF: Soft, 41 PSI	Soft, 41 PSI	LF: Soft, 44 PSI	Soft, 47 PSI
LR: Medium, 39 PSI	Medium, 39 PSI	LR: Medium, 42 PSI	Medium, 41 PSI
Stagger: + 0,295"	+ 0,295"	Stagger: + 0,431"	+ 0,431"
Front Wing: 9,95 Grad	9,45 Grad	Front Wing: 10,30 Grad	9,85 Grad
Rear Wing: 7,35 Grad	7,55 Grad	Rear Wing: 7,85 Grad	8,15 Grad
Camber:		Camber:	
RF: - 1,44 Grad	- 1,44 Grad	RF: - 1,84 Grad	- 1,84 Grad
RR: - 1,44 Grad	- 1,44 Grad	RR: - 1,36 Grad	- 1,36 Grad
LF: - 0,80 Grad	- 0,80 Grad	LF: - 1,04 Grad	- 1,12 Grad
LR: - 0,60 Grad	- 0,60 Grad	LR: - 0,51 Grad	- 0,67 Grad
Shocks:		Shocks:	
RF: 25%	25%	RF: 65%	35%
RR: 5%	5%	RR: 0%	35%
LF: 60%	60%	LF: 95%	40%
LR: 90%	90%	LR: 60%	65%
Steering Lock: 14 Grad	14 Grad	Steering Lock: 15 Grad	15 Grad
Gearbox:		Gearbox:	
1. 10,80	10,80	1. 10,60	10,60
2. 9,70	9,90	2. 9,30	9,30
3. 8,80	8,90	3. 8,30	8,30
4. 7,80	7,80	4. 7,20	7,20
5. 6,90	6,80	5. 6,50	6,50
6. 6,00	5,60	6. 5,90	5,90



MICHIGAN:		NAZARETH:	
Qualifikation:	Rennen:	Qualifikation:	Rennen:
Fuel: 7 Gal	40 Gal	Fuel: 2 Gal	40 Gal
Tires:		Tires:	
RF: Medium, 50 PSI	Hard, 42 PSI	RF: Medium, 41 PSI	Hard, 41 PSI
RR: Medium, 41 PSI	Medium, 41 PSI	RR: Medium, 39 PSI	Hard, 39 PSI
LF: Soft, 47 PSI	Soft, 49 PSI	LF: Soft, 48 PSI	Soft, 48 PSI
LR: Soft, 30 PSI	Medium, 40 PSI	LR: Soft, 39 PSI	Medium, 41 PSI
Stagger: + 0,108"	+ 0,108"	Stagger: + 0,293"	+ 0,293"
Front Wing: 4,44 Grad	4,21 Grad	Front Wing: 9,30 Grad	9,70 Grad
Rear Wing: 3,68 Grad	3,76 Grad	Rear Wing: 6,85 Grad	7,55 Grad
Camber:		Camber:	
RF: - 1,69 Grad	- 1,69 Grad	RF: - 1,68 Grad	- 1,68 Grad
RR: - 1,61 Grad	- 1,61 Grad	RR: - 1,44 Grad	- 1,44 Grad
LF: - 1,05 Grad	- 1,37 Grad	LF: 0,00 Grad	- 0,01 Grad
LR: - 1,16 Grad	- 1,00 Grad	LR: - 0,29 Grad	- 0,30 Grad
Shocks:		Shocks:	
RF: 5%	5%	RF: 10%	10%
RR: 10%	10%	RR: 10%	50%
LF: 85%	95%	LF: 85%	95%
LR: 90%	90%	LR: 30%	45%
Steering Lock: 13 Grad	13 Grad	Steering Lock: 14 Grad	14 Grad
Gearbox:		Gearbox:	
1. 10,10	10,10	1. 10,80	10,80
2. 8,90	9,00	2. 9,20	9,20
3. 7,80	7,90	3. 8,20	8,20
4. 6,90	6,70	4. 7,50	7,50
5. 5,70	5,60	5. 6,40	6,40
6. 4,60	4,40	6. 5,40	5,40



Holiday Lemmings

Level-Nachschub von Stefan Neuhaus aus Ibbenbüren. Er verhilft den kleinen Kamikaze-Krabblern zu einem wohlverdienten Kurzurlaub.

Iron Helix

Die kürzeste Komplettlösung aller Zeiten stammt von Peter Schmeling aus Dortmund.

Phase 1

In der ersten Phase muß man die DNA von folgenden drei Crew-Mitgliedern finden:

– Parrish, William (Captain) in Abteilung AUX ENG, Deck 2
– Ingram, Catherine (First Officer) in Abteilung BRIDGE, Deck 1
– Benedetti, Robert (Weapons) in Abteilung WASTE, Deck 6

Phase 2

In der zweiten Phase muß man zwei Videoaufnahmen finden, die irgendwo in einem Door Port oder einem Desk Port versteckt sind. Sobald man eines anwählt, auf dem die Nachricht versteckt ist, erscheint auf der Anzeige MES-SAGE. Beide finden wir auf der zweiten Ebene in den Räumen BIO und AUX ENG.

Phase 3

Auf einem der beiden Videos wird erklärt, wie man die Killer Drone entfernen kann. Um die Drone auszuschalten, geht man in den Raum CTRL auf der Ebene 6 und gibt unter "LOCAL-INCENERATOR-INCENERATOR" einen der Codes ein.

Phase 4

Jetzt bleiben fünf Spielminuten, um in die zweite Ebene zu fahren und im Raum AUX ENG das Terminal zu benutzen. Hier muß der Code vom zweiten Video im Verzeichnis: NAVIGATION-WARP EVELOPE-SHUTDOWN eingegeben werden – Happy-End.

Ganz schön dünn, das Multimedia-Spektakel.

VERKOSOFT

Veronica E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g
21244 Buchholz / Nh.

Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

	PC	AMIGA
Alien Breed 2	DA	48.88
Anstoss	DV	67.95* 67.95
Aufschwung Ost	DV	67.95 62.98
Betrayal at Kronor	DV	80.98
Burntime	DV	80.98 67.95
Civilization	DV	94.49 77.60
Das Schwarze Auge	DV	80.98 74.48
Day of the Tentacle	DV	87.75
Der Schatz am Silbersee	DV	87.75 80.98*
Die Siedler	DV	80.98* 80.98
DUNE II	DV	62.98 55.97
Eishockey Manager	DV	80.98 74.48
Eye of the Beholder 3	DV	80.98
Flashback	DV	67.95 62.98
Goal!	DV	62.98 62.98
Goblins 3	DV	80.98
History Line 1914-18	DV	80.98 80.98
Human Race	DV	67.95 67.95
Inca	DV	94.49
Indianer Jones 4	DV	87.75 80.98
Lands of Lore	DV	67.95
Leg. of Kyrandia	DV	74.48 74.48
Lemmings 2	DA	80.98 62.98
Mad News *	DV	80.98 67.95
Mario wird vermisst	DV	74.48
Monkey Island 2	DV	80.98 80.98
Pinball Dreams	DA	62.98 48.88
Pirates Gold	DV	94.49
Prince of Persia 2	DA	67.95
Privateer	DA	87.75
Railroad Tycoon Deluxe	EA	80.98
Starlord *	DA	94.49
Strike Commander	DA	87.75
Syndicate	DV	80.98 62.98
The Humans	DA	55.97 55.97
The Lost Vikings	DV	80.98 67.95
T.P.X.	DA	87.75
Ultima Underworld II	DA	74.48
Wing Com. 2 + SAP	DV	67.95
X-Wing	DA	87.75
ZOO!L	DA	55.97 48.88

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!
DV = Deutsche Version, DA = Deutsche EA = Englische Anleitung
Druck und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9,50 DM + Nachnahme

+ H O L I D A Y - L E M M I N G S 1993 +
* L E V E L C O D E S *

Rating	Level	Levelcode	Name des Levels
Flurry	Level 1	-----	Climbing to the Top!
Flurry	Level 2	IJJLDLCCAD	Floating Lemming Flurry
Flurry	Level 3	NJLDLCADAQ	Holiday Mining
Flurry	Level 4	JLDLCINEAJ	Lemming Tracks in the Snow!
Flurry	Level 5	LDLCAJNFAS	Christmas South of the Equator
Flurry	Level 6	DLCIJNLGAL	Lemming Snowfall
Flurry	Level 7	LCANNLDHAI	Lemming Snowjourn
Flurry	Level 8	CINNLDLIAR	Vacation in Gemland
Flurry	Level 9	CAJJMDLJAD	A Block from Home
Flurry	Level 10	IJJMDLCKAM	32 Lemmings Below Zero
Flurry	Level 11	NJMDLCAIAJ	At Home in a Cave
Flurry	Level 12	JMDLCINMAS	Presents of Mind
Flurry	Level 13	MDLCAKLNAK	Yo-yo Lem-lem
Flurry	Level 14	DLCIJNMOAE	Marshmallow Land
Flurry	Level 15	LCANNMDPAR	Head for the Hills!
Flurry	Level 16	CINNMDLQAK	The Long Way Around
Blitz	Level 1	CAJJNNHBBB	Oogilemming!
Blitz	Level 2	IJJFLCCBG	Lemmings Up High
Blitz	Level 3	NJFLCADBD	Check Your Hints!
Blitz	Level 4	JLFLCINEBM	Santus Lemmingus
Blitz	Level 5	LFLCAJNFBF	It Came Upon a Lemnight Clear
Blitz	Level 6	FLCIJNLGBO	A Single Lemming...
Blitz	Level 7	LCANNLFHBL	Break on through...
Blitz	Level 8	CINNLFILBE	Presents of Mind
Blitz	Level 9	CAKHMFLJBF	Lemmings...The Motion Picture
Blitz	Level 10	IJJMFCKBP	The Wrath of Lem
Blitz	Level 11	NJMFLCALBM	The Search for Lem
Blitz	Level 12	JMFLCINMBF	The Voyage Home...
Blitz	Level 13	MFLCEJLNBQ	The Final Frontier
Blitz	Level 14	FLCMJLMOBJ	The Undiscovered Country
Blitz	Level 15	LCANNMFPBE	The Needs of the Many...
Blitz	Level 16	CINNMFLOBN	The Next Lemeration

Deutscher Sportbund

Leben mit Sport ist...



... etwas Neues kennenlernen

Die Siedler – Codes

Frank Dademasch hat die Codes zu Blue Bytes Drama.

Level	Code
01	Strt
02	Station
03	Unity
04	Wave
05	Export
06	Option
07	Record
08	Scale
09	Sign
10	Acorn
11	Chopper
12	Gate
13	Island
14	Legion
15	Piece
16	Rival
17	Savage
18	Xaver
19	Blade
20	Beacon
21	Pasture
22	Omnus
23	Tribute
24	Fountain
25	Chude
26	Trailer
27	Canyon
28	Repress
29	Yoki
30	Passive

Alien Breed (MS-DOS)

Die Levelcodes für Team 17 Ballerorgie liefert Benjamin Horn aus Marburg/Marbach.

Level 2	AAJHGDCC
Level 3	CGGHDGGDG
Level 4	HDICICII
Level 5	IDHEHDGCC
Level 6	IJIIDIHEC
Level 7	CFDFEFEFJ
Level 8	JIIJIIIC
Level 9	AAAABAAAA
Level 10	CCGDGBBBB
Level 11	HHIAAJJIG
Level 12	GGDDJJHFD
Level 13	JIECBFGFF
Level 14	HGGEDCCB
Level 15	HHHFGDCC
Level 16-18	IHDCHGHFF

Alien Breed 2 (Amiga)

Ein paar prima Cheat-Codes liefert Benjamin Giese aus Liestal. Tippt mal im "Options"-Menü folgende Codes ein:

378829 = 50 keys
098654 = 10 lives – 50 keys
736353 = 50000 Credits – 10 lives – 50 keys

Rebel Assault – Paßwörter

Sollte Euch die Macht verlassen, dann helfen die gesamten Paßwörter von Michael Mahler aus Odenthal weiter. Freundlicherweise hat Michael den Todesstern gleich in allen drei Schwierigkeitsstufen niedergezockt.

Rebel Assault Paßwörter

Paßwort Nr. 1.	2.	3.	4.	5.
Sternzerstörer	Höhle	Anflug Todesstern	Anflug Lüftungsschacht	Finale
easy	Falcon	Anoat	Yuzzem	Brigia
normal	Biggs	Kaiburr	Mynock	Dagobah
Ahard	Ackbar	Fornax	Bespin	Kessel
				Organa

Terminator Rampage

Kurz und gehaltvoll sind die Tips von Carsten Oestmann aus Bücken. Pro Level sind immer die jeweiligen Koordinaten für alle Gegenstände angegeben.

Level 1

39/96 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer.

Level 2

39/96 Eingang
53/55 Med Pack, Quik Fix, Repair Pack
46/6 V-Tec Part 12
16/80 Uzi, Muni
9/70 Ausgang 1
28/58 Ausgang 2

Gegner:
Seeker, Skimmer.

Level 3

9/70 Eingang 1
28/58 Eingang 2
94/23 Med Kit
92/75 Med Pack
24/43 Muni
55/71 V-Tec Part 4
25/81 Muni
70/93 Muni & Grenades
82/11 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 4

82/10 Eingang
44/6 Med Pack
51/21 Access Card
76/94 M-16, Muni
52/37 Shotgun, SPAS
55/59 V-Tec Part
19/90 Repair Kit, Med Kit
4/42 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 5

4/42 Eingang
95/13 SPAS, Muni
91/97 V-Tec Part 6
59/92 Med Pack
50/37 SPAS, Muni
74/19 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

- Waffen -

Beretta: Nur ausreichend gegen Seeker und Skimmer, auf keinenfalls sich mit einem Infiltrator oder einem T-800 anlegen!
Uzi 9mm: Verschleißt viel Munition ist aber wegen des Schnellfeuere gut gegen Infiltrator einzusetzen.
M-16 Combat Rifle: Viel Munition sparend im Gegensatz zur Uzi, richtet aber nicht soviel Schaden an (pro Schuß).
AK-47: Spart Munition und richtet viel Schaden an. Eine sehr gefährliche Waffe, ich ziehe sie vor allen anderen Waffen außer der PPC natürlich.
SPAS-12 Shotgun: Macht nur auf kurze Distanz genug Schaden und es dauert zu lange bis sie nachgeladen ist.
HK-95 Mini-Cannon: Die Mini-Cannon (Minigun) frisst so viel Munition das man nicht genug Munition einsammeln kann, macht aber auch dementsprechend Schaden (nur in Notfällen benutzen!).
M-30 Grenade Launcher: Mit den richtigen Granaten (HE-Granaten), ist schon viel Schaden zu machen, es dauert aber auch hier zu lange bis sie nachgeladen ist.
V-Tec PPC: Wenn man sich erst mal die PPC zusammengebastelt hat ist man mindestens bis zur 24 Level bestens gerüstet. Aber Vorsicht: schießt man volles Rohr, überhitzt ihr das schöne Ding noch und eure Gegner zerreißen Euch in der Luft!
Am besten stellt man die PPC auf 200 Watt und wartet nach jedem Gegner bis sie wieder aufgeladen ist.

- Gegner -

Skimmers & Seekers
Mit ein paar Schüssen aus dem Weg geräumt. Nicht weiter gefährlich außer ihr habt nur noch wenig Health!
Terminator CSM 101 (Infiltrator)
Am besten mit einem Schnellfeuerwaffe, da z.B. bei der Shotgun das nachladen zu lange dauert und Euch der Infiltrator sonst auseinander nimmt.
Bewaffnung: Beretta
Terminator T-800
Stärker als der Infiltrator, ansonsten aber immer noch mit einem Schnellfeuerwaffe zu geseitigt.
Bewaffnung: Shotgun
Meta-Borg
Sehr stark in der Panzerung und der Bewaffnung aber langsam!
Bewaffnung: Schnellfeuerwaffe
Meta-Guards
Wie ein Mech rennt der Meta-Guards durch die Gegend, so schnell wie möglich erledigen denn wenn ihr unter das Feuer des Guards kommt...
Bewaffnung: 2 Schnellfeuerwaffe (oder 2 Laser?)
Meta-Node (Endgegner)
der Schutzschild der Meta-Node steckt ca. 25x 200 Watt Schüsse ein. Wegen der starken Bewaffnung sollte man sich nicht länger als 3 sec. mit dem Endgegner rumschlagen, alles raus und weg!

Level 6

74/20 Eingang
93/85 AK-47, Muni, SPAS
17/37 Repair Pack, Med Kit
9/75 Access Card
2/97 Repair Kit, Med Pack
69/4 Muni, SPAS
36/11 Muni, SPAS
6/6 V-Tec Part 3
1/80 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 7

1/80 Eingang
63/4 Quick Fix
62/28 V-Tec Part 1
20/95 Med Pack, Repair Kit
81/78 Muni, SPAS
Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator.

Level 8

72/87 Eingang
81/79 Muni, SPAS
11/30 Muni, SPAS
81/40 Access Card, Muni, SPAS
63/94 Repair Pack, SPAS
12/77 V-Tec Part 8
39/45 Repair Kit (4), Med Pack (3)
52/44 V-Tec Part 2
30/4 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 9

8/93 Eingang
62/7 Access Card
4/69 Repair Pack
3/6 Med Pack
90/17 Med Pack
80/52 Access Card
72/98 Ausgang

Gegner:
Seeker.

Level 10

72/98 Eingang
38/84 Repair Kit, Med Kit
44/53 Access Card
50/45 SPAS Depot
88/58 Repair Pack
93/20 SPAS
74/40 Ausgang

Gegner:
Seeker, Infiltrator, Terminator.

Level 11

74/41 Eingang
65/81 SPAS, Muni
62/88 Access Card
49/20 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 12

49/22 Eingang
45/45 Access Card
23/75 Med Kit
11/48 Access Card
8/33 SPAS
97/46 Ausgang

Gegner:
Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 13

98/46	Eingang
77/69	Access Card, Repair Kit
89/19	V-Tec Part 9
61/25	Muni, SPAS
14/45	Repair Pack (4), Stim Stick (4)
41/8	V-Tec Part 7
23/59	Muni, SPAS
31/61	Med Kit
46/67	Ausgang

Gegner:

Seeker, Skimmer, Infiltrator, Terminator.

Level 14

46/68	Eingang
69/82	Repair Pack
30/16	V-Tec Part 10
57/60	V-Tec Part 7
46/21	Med Pack, Repair Pack
39/16	Muni
11/76	Med Pack, Quick Fix
22/41	Access Card
23/58	V-Tec Part 11
22/66	Ausgang 1 (zuerst benutzen!! Level 15 - 1. Teil durchziehen und danach zum Ausgang 81/65 in Level 14 gehen!!)
81/65	Ausgang 2

Gegner:

Seeker, Skimmer, Terminator.

Level 15 - 1. Teil

10/66	Eingang
16/6	Access Card, Muni, SPAS
18/26	Med Pack, Repair Pack
51/26	V-Tec Part 13
41/97	Muni, SPAS

Gegner:

Seeker, Terminator.

Level 15 - 2. Teil

83/65	Eingang
74/78	V-Tec Part 14 (PPC fertig!!)
79/44	Ausgang

Gegner:

Seeker, Terminator.

Level 16

78/48	Eingang
66/2	Repair Pack
49/18	Minigun
79/94	Minigun
97/62	Access Card
95/32	Repair Kit
58/57	Repair Kit
78/48	Ausgang

Gegner:

Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 17

27/52	Eingang
40/85	Repair Pack
10/66	Grenade Launcher
13/41	Repair Pack
52/97	Ausgang

Gegner:

Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 18

52/93	Eingang
63/71	Repair Pack
16/49	Repair Pack
63/64	Repair Pack
74/39	Repair Pack
3/67	Ausgang

Gegner:

Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 19

46/65	Eingang
35/34	Repair Pack
35/34	Access Card
98/35	Ausgang

Gegner:

Seeker, Terminator, Meta-Borg.

Level 20

96/35	Eingang
84/3	Access Card
74/5	Repair Pack
14/63	Repair Pack
1/34	Ausgang 1
27/93	Ausgang 2

Gegner:

Seeker, Skimmer, Meta-Borg.

Level 21

2/34	Eingang 1
29/94	Eingang 2
36/29	Muni, SPAS
44/23	Access Card
16/91	Gehelmtür: Muni, SPAS, Grenades, Med Kit.
61/97	Ausgang

Gegner:

Seeker, Skimmer, Meta-Borg.

Level 22

61/95	Eingang
77/46	Med Kit
67/45	Med Kit
71/75	Repair Kit
9/89	Repair Kit
1/1	Ausgang

Gegner:

Seeker, Skimmer, Meta-Borg.

Level 23

5/2	Eingang
24/37	Repair Pack
32/88	Access Card
65/55	Access Card
1/64	Ausgang

Gegner:

Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 24

1/64	Eingang
26/72	Repair Pack
46/56	Quick Fix
39/1	Ausgang

Gegner:

Seeker, Meta-Borg, Meta-Guards.

Substructural Level 25

39/2	Eingang
33/56	Repair Pack
44/48	Grenades
23/93	Med Pack
75/1	Ausgang

Gegner:

Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 26

76/1	Eingang
96/36	Repair Pack
44/50	Repair Pack
76/97	Ausgang

Gegner:

Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 27

76/98	Eingang
39/21	Med Kit
69/80	Repair Pack
24/21	Med Kit
18/29	Repair Kit
51/54	Repair Kit
13/98	Repair Kit
1/37	Ausgang

Gegner:

Seeker, Meta-Borg.

Substructural Level 28

1/37	Eingang
17/46	Med Pack
81/30	Med Pack
82/6	Repair Pack
68/50	Repair Pack, Stim Stick
48/89	Ausgang

Gegner:

Meta-Borg.

Substructural Level 29

48/88	Eingang
11/43	Ausgang

Gegner:

Seeker, Meta-Guards.

Substructural Level 30

11/42	Eingang
33/53	Repair Kit
33/32	Repair Pack
70/16	Med Pack
74/34	Repair Pack
63/40	Repair Pack
77/69	Med Kit
89/97	Ausgang

Gegner:

Skimmer, Meta-Guards.

Substructural Level 31

87/59	Repair Pack
54/56	Med Pack
42/61	Med Pack
31/64	Repair Pack
14/80	Ausgang

Gegner:

Skimmer, Meta-Guards.

Substructural Level 32

14/76	Eingang
12/48	Repair Kit
65/7	Repair Kit
47/47	META-NODE - nur mit PPC und 100% Zustand angreifen!! Kurz nähern und dann die PPC leeren (200 WATT) und schnell wieder in Entdeckung. Das solange wiederholen bis es geschafft ist. Viel Glück!!

Gegner:

Seeker, Skimmer, Meta-Guards,
Meta-Node.

PS: An manchen Stellen war es mir leider nicht möglich die Access Card zu finden (Sorry). Ihr müßt an diesen Stellen in die vorherigen Leveln gehen und eine alte Access Card aufnehmen, das funktioniert auch.

ARTEN-REICH GARTENTEICH

Ein Gartenteich bietet wasser-abhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (für 5,- DM in Briefmarken).



Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn



Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Abenteuer- und Rollenspiele. Zum Beispiel zu:

Abandoned Places 1 & 2 <i>Alone in the Dark 1 & 2</i> Amazon Amberstar 1 & 2 (Amberm.) Betrayal at Krondor Blue Force Buck Rogers 2 <i>Companions of Xanth</i> Cruise for a Corpse Curse of Enchantia Darkseed Darksun Daughter of Serpents Day of the Tentacle Dungeon Master Eco Quest 1 & 2 Elvira 1 & 2 Eternam Eye of the Beholder 1, 2 & 3 Freddy Pharkas Gabriel Knight	Gobling 2 & 3 <i>Inca 2</i> Indiana Jones 3 & 4 <i>Innocent until caught</i> Ishar 1 & 2 King's Quest 5 & 6 Lands of Lore <i>Larry 6</i> Legacy Legend 1 & 2 <i>Leg. of Kyrandia 1 & 2</i> (HOF) Legends of Valour Loom Lost in Time Lure of the Temptress Might and Magic 3, 4 & 5 Monkey Island 1 & 2 Oblitus Peppers Adventure in Time Planet 9 from outer Space <i>Police Quest 3 & 4</i>	Prophecy of the Shadow <i>Quest for Glory 3 & 4</i> Return of the Phantom Return to Zork Ringworld <i>Sam & Max</i> Schatz im Silbersee Sherlock Holmes Simon the Sorcerer Space Quest 4 & 5 Spirit of Adventure <i>Star Trek 1 & 2</i> Treasures of the sav. Frontier Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.) Ultima 7 - 2. Teil Ultima Underworld 1 & 2 Veil of Darkness Warriors of the eternal Sun (MD) Waxworks Ween <i>Wizardry 6 & 7</i>
--	---	---

Preise für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller
Gerhartstrasse 2
10537 Berlin Tel/Fax: 030/391 84 95
Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst Anruf.

Rebel Assault

Daß die Macht mit uns sein möge, wünscht Christopher Guse aus Berlin und liefert deshalb eine Beschreibung aller Level von Lucas Arts phantastischem CD-ROM-Knaller.

Allgemeine Tips

Am Anfang sollte man nichts überstürzen und sich erst einmal mit der Steuerung vertraut machen. Für spätere Level ist es erwähnenswert, daß es ab 10 000 Punkten ein Extraleben gibt, also nicht allzu schnell aufgeben, sondern Punkte sammeln.

Chapter 1

Dieses Level ist sehr einfach. Hier heißt es nur Ruhe bewahren und nicht schlenkern. Als ein wenig problematisch erweist sich hier das Unterscheiden von Schatten und Bergen; aber nach einiger Übung wird dies kein Hindernis mehr sein. Es müssen mindestens 5 Minen getroffen werden, um das Level zu bestehen.

Chapter 2

Hier sollte man sich mehr auf das Fliegen und Ausweichen vor Felsbrocken konzentrieren, als auf das Abschießen der Eisbrocken. Man sollte nur die Eis-Asteroiden pulverisieren, die eine wirkliche Gefahr bedeuten.

Chapter 3

Dieses Level ist schon etwas schwieriger und bedarf mehr Übung. Auch hier sollte man ruhig bleiben und nicht ins Schaukeln kommen. Ratsam ist es, möglichst tief zu fliegen bzw. sich an Commander Ru Murleen zu orientieren. Bloß nicht aufgeben, denn als Belohnung lockt ein heißer (Kaffee-)Trunk mit Murleen.

Chapter 4

Man sollte gleich am Anfang alle Turbolaser an den Längsseiten des Sternenzerstörers abschießen, um sich dort nachher von eventuellen TIE-Fighter-Treffern zu erholen. Die Tie-Jäger sollte man sofort nach ihrem Erscheinen eliminieren, da sie sonst den eigenen X-Wing rammen.

Chapter 5

Konzentriert man sich genügend auf seine Ziele (trotzdem Felswände beachten), so schafft man es leicht, alle drei TIE-Fighter zu treffen. Die Strecke sollte einem schon aus Chapter 1 vertraut sein.

Mos Eisley

In diesem wunderschönen Level, dessen einziges Ziel es ist, so viele Laufroboter wie möglich in die Luft zu jagen, um Punkte zu sammeln, kann einem kein Schaden zugefügt werden. – viel Spaß!

Chapter 6

Dies ist wahrscheinlich das schwerste Level des ganzen Spiels. Hier heißt es durchhalten bis zum (bitteren) Ende. Um das Missionsziel zu erreichen, muß weder ein TIE-Fighter noch ein Eis-Asteroid abgeschossen werden, jedoch sollte man auf den Laser nicht verzichten, wenn Gefahr droht.

Chapter 7

In dieser Mission ist es nicht zwingend, eine gewisse Anzahl von Sondendroiden anzutreffen, denn man muß nur den Weg ins Freie finden bzw. an den Abzweigungen die richtige Seite wählen. Der korrekte Pfad hierfür lautet: links-links-rechts-links-links.

Chapter 8

Dieses Level ist nicht besonders schwer, da man nur selten von Laserschüssen getroffen wird. Die einzige Gefahr besteht darin, die At-Ats zu rammen. Jeder Teil des Walkers muß zweimal getroffen werden. Noch nicht getroffene Teile sind hellbraun, einmal getroffene Teile dunkelbraun und zweimal getroffene Teile grau. Ist der Panzer des Walkers bis auf 10% geschrumpft, ist er besiegt, und man hat die Mission geschafft.

Chapter 9

Am besten ist es hier, sich die Positionen der Soldaten zu merken, um sicherer zu zielen und zu treffen. Auch sollte man nicht in die falschen Gänge hineinlaufen. Bei der ersten Auswahl der Gänge sollte man den linken nehmen, um nicht in die Fänge der Soldaten zu geraten. Bei der zweiten Auswahl der Wege sollte man den rechten wählen, um in den unteren Teil der Halle zu gelangen, da man dort eine bessere Deckung hat. Sind auch dort die Soldaten erledigt, kann man sich den X-Wing schnappen und von Hoth verschwinden.

Chapter 10

Diese Mission erfordert wieder ein wenig Übung und Geschick, sollte jedoch kein großes Problem darstellen, wenn man sich konzentriert und ruhig bleibt. Um ein mehr-

maliges Mißlingen zu verhindern, sollte man sich gewisse Schwierigkeiten bzw. Positionen einzelner TIE-Fighter merken.

Chapter 11

Diese Mission ähnelt Chapter 1 und Chapter 5 und sollte daher nicht allzu schwierig sein. Fünf Treffer genügen, um das Level zu bestehen.

Chapter 12

In diesem Level gilt ähnliches wie in Chapter 10: Konzentrieren, Ruhe bewahren und keinen TIE-Fighter an sich vorbeilassen. Aufpassen heißt es an der Stelle, an der drei TIE-Jäger den eigenen X-Wing überholen. Diese drei TIE-Fighter sollte man möglichst schnell vernichten, da sie sonst Simms, den Flugleiter, abschießen, und man noch einmal von vorne beginnen darf, die TIE-Jäger zu jagen.

Chapter 13

In diesem Level gilt es, möglichst viele Turbolaser abzuschießen. Achtet man auf die grünen Laserschüsse, so kann man ihnen leicht ausweichen und so der Gefahr entgehen, selbst getroffen zu werden. Man sollte auch achtgeben, keine Türme zu rammen.

Chapter 14

Ziel dieses Levels ist es, die große Laserkanone aususchalten. Als erstes muß man die um die Kanone "gekachelten" Energiefelder zerstören. Vorsicht vor TIE-Jägern! Danach taucht man in den inneren Teil der Laserkanone, der nunmehr ungeschützt ist und versucht, die neongrünen Energiefelder zu treffen. Nach einer Umrundung fliegt man wieder herauf, um dann erneut, nach einer kurzen Auseinandersetzung mit drei TIE-Figh-

tern, abzutauchen. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis man alle Energiefelder zerstört hat.

Chapter 15

Der eigentliche Flug durch den Graben sollte kein allzu großes Problem darstellen, auch wenn man oft getroffen wird, da die Lasertreffer nur wenig Schaden am eigenen X-Wing anrichten. Schwierig wird es nach der Zwischensequenz, in der Harris und Murleen uns verlassen, denn dort sind zwei Energiemauern zu überwinden, bevor man die Torpedos abfeuern kann. Um die Energiemauern zu zerstören, muß man die darunter befindlichen "Kästen" treffen. Das eigentliche Treffen des Ventilations-Schachtes sollte wiederum sehr einfach sein. Es ist vergleichbar mit dem "Torpedieren" der Sternenzerstörerbrücke in Chapter 4. Hat man es geschafft, so ist der Todestern zerstört, die ALLIANZ hat gesiegt, und das Spiel ist fürs erste zu Ende.

Sam & Max

Freelancer Felix Mendoza und Felix Riedberger aus Kissingen haben den harten Jungs gewaltig auf den Zahn gefühlt und den Yeti-Fall im Null Komma nichts geknackt.

Hallo Leute!

Ich bin Sam von der Freelance Police. Ich und mein Kollege Max hatten vor kurzem einen hochinteressanten Fall zu knacken, der sehr weitreichende Folgen hatte. Den Leuten, die auf unseren Spuren wandeln wollen, legen wir nahe, mit allen Leuten ein kleines Schwätzchen zu halten, die sie unterwegs treffen. Doch alles schön der Reihe nach:



Nachdem wir den Schurken im Intro erledigt hatten, bekamen wir in unserem Büro einen Anruf vom Commissioner, der besagte, daß wir einen Auftrag von einem Boten auf der Straße bekommen würden. Bevor wir aber gingen, nahmen wir das Geld aus dem Mauseloch in der Wand, gaben den Viechern im Käfig das Sandwich und nahmen die lila Glühbirne mit. Für Leute mit zuviel Zeit: Dart, Fernsehen und Anrufbeantworter. Im Treppenhaus ließen wir es uns nicht nehmen, dem armen Kerl mit einem Schubs den Rest zu geben. Auf der Straße stellte sich dann heraus, daß der Bote eine Katze war, die Max sofort genauer unter die Lupe nahm. Dann jagten wir einen Räuber aus dem Shop und machten uns mit unserem treuen Streifenwagen auf die Socken.

Circus, Circus

Am Ort des Verbrechens angekommen, stellte sich dieser als Zirkus heraus, wo aus der Hall of Oddities Bruno der Bigfoot aus einem Eisblock entkommen war. Nach einem Gespräch mit den Besitzern nahmen wir die Bigfoot-Haare auf dem Boden und die braune Hand ganz links mit und gingen auf der anderen Seite raus. Dort spielte ich eine Runde Wak-a-Rat, wo wir eine Taschenlampe gewannen und sofort die Glühbirne einsetzten. Dann nahmen wir die Linse des Spieles nebenan mit und gingen nach links, wo wir den Cone of Tragedy fuhren, ich danach mein Inventar besichtigte, noch einmal mit dem Typen sprach und daraufhin ein Claim Ticket erhielt, das ich gleich beim Lost & Found rechts neben der Hall of Oddities abgab, wo ich zusätzlich einen Magneten erhielt. Dann begaben wir uns zum Tunnel of Love, in dem wir die Taschenlampe benutzten und ich Max dazu benutzte, um das Boot zum Stillstand zu bringen.

Dann fummelte ich etwas an der rechten Figur. Voilà, eine Tür!

Nach der Durchquerung der Tür befanden wir uns im Zimmer von Doug, dem Mole Man,

der uns einen neuen Platz auf der Karte bescherte, nämlich den Worlds Largest Twineball. Links neben der Tür legten wir den Hebel um und begaben uns nach draußen.

Von dort fuhren wir zum nächsten Snuckey's, wo wir draußen den Becher nahmen, reingingen, die Pecan-flavoured Candies kauften und uns das Glas mit der Hans öffnen ließen. Blöde deutsche Touristen!! Danach ging Max aufs Klo, ich ging raus, sprach ihn an und nahm die Feile an mich. Dann fuhren wir zum Worlds Largest Twineball.

Strickmarie

Wir besuchten das Museum und plauderten etwas mit dem Wärter an. Danach fuhren wir mit der Gondel hoch und be-

die Schnur nehmen ließ.

Nun zurück zum Zirkus, wo wir im Tunnel of Love Doug die Candies gaben und dafür eine Brechstange erhielten, mit der Geschichte von Brunos Flucht kombiniert. Die Brechstange benutzten wir am verschlossenen Wohnwagen, wo wir im Schrank eine Punktekarte des Gator Golf und in der Kiste einen Anzug fanden.

Crocodile Rock

Beim Gator Golf in Florida angekommen, nahmen wir den kaputten Golfballgreifer an uns und begaben uns zum Abschlagplatz, wo wir Conroy Bumpus und seinem Leibwächter trafen und Max mitten im Sumpf landete. Ich nahm die Golfbälle an mich und benutzte stattdessen den Eimer

schaute in beiden nach, und in einer fanden wir Shuv-Oohl, einen weiteren Mole Man, der uns bat, ihm seinen Ring wiederzufinden und uns den Tip gab nach einem Frog Rock zu suchen. Dann gingen wir in den hinteren Raum und holten uns ein drittes Bündel von Bigfoot-Haaren. Anschließend fuhren wir zum Twineball und gingen dort ins Museum. Drinnen setzten wir Golfballgreifer, braune Hand und Magnet zusammen. Diese Konstruktion benutzten wir mit dem Twineball und erhielten den Ring.

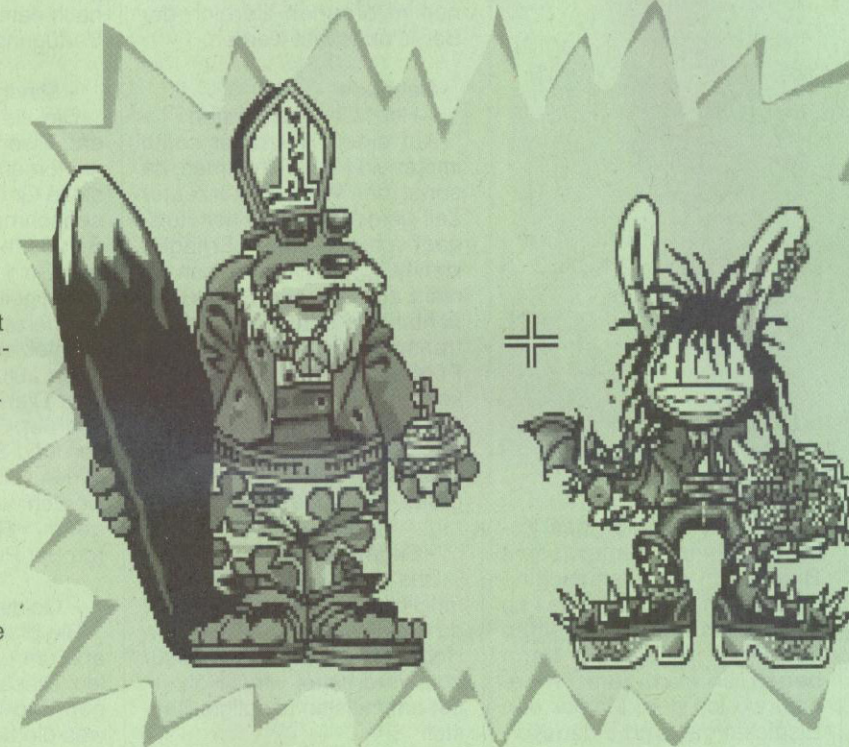
Dann ging es rauf zum Restaurant und ran ans Fernrohr, mit dem wir nach einigen Regulierungen mit dem Schieber den Frog Rock fanden. Dann zurück zur Mystery Vortex, wo wir Shuv-Oohl den Ring gaben und dafür Mole Man-Puder erhielten. Dieses und die drei Bündel von Bigfoot-Haaren setzten wir am Frog Rock ein und erhielten einen neuen Kartenplatz: Bumpusville, das Haus des Möchtegern-Elvis Conroy Bumpus.

Elvis lebt

Wer Spaß haben will, der soll sein Geld mit dem Brunnen draußen benutzen. Dort gingen wir zunächst ins Zimmer mit dem Bett, auf das ich stieg, das Kissen nahm und mit dem Golfballgreifer das dicke Buch aus dem Regal holte. Nun konnte ich den Putzroboter steuern. Ich benutzte ihn, indem ich, nach

einem Krieg-der-Sterne-Zwischenspiel, die Kabel wieder einsteckte, was den Roboter durch die Lichtschranke ganz links fahren ließ und den Leibwächter der Sache nachgehen ließ. Nun konnte ich die Virtual Reality-Ausrüstung benutzen.

Im Cyberspace nahm ich das Schwert (Sorry, Max!) und ging in die Höhle. Ein Gefecht mit dem Drachen, ein Griff ins Herz, der Schlüssel zur Lichtschranke war mein. Nun begab ich mich nach ganz links, wobei ich im Vorraum noch das Bild an der Wand mitnahm. Nach dem Gesang von Conroy Bumpus



nutzten den Aufzug. Im Restaurant nahmen wir die losen Kabel und schlossen sie an das Fernglas an, auf das ich auch die Linse setzte. Eine kleine Unterhaltung mit dem Telekinesekünstler und wir besaßen eine gebogene Zange. Mit der Gondel runter, und ab zur World of Fish! Dort nahm ich den linken Eimer und ließ Max den Aquariumfisch füttern, benutzte die Zange mit dem Fischmodell im Wasser, stieg hinein und nahm Max mit rein. Nach einer abenteuerlichen Reise landeten wir auf der anderen Seite des Restaurants auf dem Twineball, wo ich Max

mit den Fischen, die ich so in den Sumpf schlug, daß die Krokodile eine Brücke zur Insel bildeten, auf der Max sich befand. Ich öffnete die Glastür, woraufhin Max mir weitere Bigfoot-Haare gab. Ich öffnete den aufgetretenen Türspalt weiter und fand eine Schneekugel, die uns zur Mystery Vortex führte. Dort angekommen, benutzten wir den Spiegel, der uns in einen Raum mit drei Magneten brachte (es geht rechts noch weiter). Dort experimentierten wir so lange mit den Magneten, bis der Raum in der Farbe leuchtete, von der es innen zwei Türen gab. Wir

befreite ich Bruno und Trixie, indem ich den Schlüssel in das Loch rechts von der Tür steckte. Ein Gespräch mit Bruno, später befand ich mich auf dem Weg zum Savage Jungle Inn, wo eine Bigfoot-Party stattfand.

Bungee-Jumping

Nachdem ich dort mit Evelyn Morrison gesprochen hatte, begab ich mich zum Dino Bungee am Mt. Rushmore, wo ich zunächst dem T-Rex einen Besuch abstattete und Max das Mammut kahlfressen ließ, was uns dessen Haare brach-

te. Danach schaltete ich den T-Rex an und benutzte das Seil mit dessen Maul, Max mit dem Seil und erhielt einen Dino-Zahn. Dann begaben wir uns an dem Teerbad vorbei zum Aufzug, der uns zum Bungee-Absprungplatz brachte. Dort zog ich hinter der Holzwand die Sicherheitskleidung an und machte den Becher am Golfballgreifer fest. Dann sprangen wir, und Max schnappte sich mit dem Bechergreifer etwas Teer, welches wir auf den Anzug taten und damit die Mammuthaare festklebten. Dann begaben wir uns zum Celebrity Vegetable Museum, wo wir ganz rechts eine Bumpus-Aubergine aus der Kiste nahmen. Der Frau gaben wir das Bild und gingen kurz fort, kehrten aber gleich wieder, sprachen sie an und erhielten eine John-Muir-Zucchini.

Haarig

Dann ging es nach Bumpusville, wo wir ganz rechts

die Bumpus-Aubergine mit der Perücke benutzten (Indiana Jones!). Die Perücke benutzten wir mit dem Anzug und hatten so ein komplettes Bigfoot-Kostüm. Wir fuhrten wieder zum Savage Inn und gaben dem Bigfoot dort die Feile, zogen das Bigfoot-Kostüm an und hatten somit Zutritt. Dann nahmen wir die Weinflasche vom Buffet und begaben uns in die Türe rechts von der Bühne, nahmen dort in der Küche den Eispickel und öffneten die Türe. Nicht schon wieder dieser abgebrochene Garten-

Die Siedler

Martin Reichelt und sein guter Kumpel Sven haben jede Menge Wissenswertes zu Blue Bytes Spitzenspiel *Die Siedler* zusammengetragen. Hier ihr Bericht:

Am Anfang sollte man eine Welt mit viel Wald und Bergen nehmen, damit man genügend Rohstoffe hat. Man sollte auch bedenken, daß Seen die schnellsten Nahrungsquellen für die Bergwerke sind, außerdem geht der Warentransport auf dem Seeweg wesentlich schneller voran, als über Land.

Rohstoffe

Sie sind im Spiel die beste Waffe, Rohstoffe bilden den Nachschub für Waffen und Werkzeuge. Rohstoffe können nur im braunen Bereich der Berge abgebaut werden.

Gebäude

– Holzfäller und Förster:

Auf einen Holzfäller sollte immer ein Förster kommen, da sonst der Wald in kürzester Zeit gerodet ist, und der Holznachschub zum Erliegen kommt. Übrigens sollte man sie nicht zu nahe am Schloß errichten, da sonst der Warentransport beeinträchtigt wird. Förster können auf Wegen keine neuen Bäume pflanzen. Am besten legt man Wälder an steilen Hängen an, weil sie sonst wertvollen Bauplatz für große Gebäude wegnehmen.

– Sägewerk:

Das erste Sägewerk muß möglichst früh gebaut werden, da hier die Stämme von den Holzfällern zu wichtigem Bauholz verarbeitet wird. Holz ist der am meisten benötigte Baustoff.

– Bauernhof:

Ein Bauernhof braucht sehr viel freies Land, damit der Bauer genügend Felder anpflanzen kann. Für den Anfang reichen zwei Bauernhöfe aus. Wenn man später mehr Minen baut, muß man jedoch noch ein oder zwei hinzulegen. Das Korn wird in der Mühle und in den Schweinehöfen benötigt.

– Mühle:

Sobald man einen Bauernhof hat, sollte auch eine Mühle gebaut werden, am besten in der Nähe des Bauernhofes. Eine Mühle wird auch mit mehreren Bauernhöfen fertig. Der Weg dazwischen darf nicht zu lang werden.

– Bäckerei:

Sie verarbeitet das Mehl von der Mühle zu Brot. Brot ist das effektivste Nahrungsmittel. Die Bäckerei legt man in der Nähe der Mühle an.

– Schweinehof:

Wird mit dem Korn vom Bauernhof beliefert. Mit dem Korn werden die Schweine gefüttert.

– Metzgerei:

Liefert den fertigen Schinken an die Bergwerke. Die Metzgerei ist am besten in der Nähe der Schweinehöfe aufgehoben.

– Fischerhütte:

Sie wird so nah wie möglich ans Wasser gebaut. Auf keinen Fall darf man zu viele Fischerhütten an einen See bauen, da dieser sonst überfischte wird. Fische sind zwar nicht so effektiv wie Brot oder Schinken, stehen nach dem Fang aber sofort zur Verfügung.

– Minen:

Die vier Minenarten (Gold-erz, Eisenerz, Kohle und Granit) fördern die benötigten Rohstoffe für die Goldschmelze, Eisenschmelze, Schmiede und Schlosserei. Das Eisen und das Gold werden in Form von Erzen geliefert, die in der Goldschmelze b.z.w. in der Eisenschmelze erst zu fertigen Metallen aufbereitet werden müssen. Die Kohle wird zum Heizen der Öfen in den Schmelzen und Schmieden benötigt. Minen sollten nur dort angelegt werden, wo der Geologe genügend Ressourcen findet (großer Punkt auf dem Schild).

– Goldschmiede:

Sie braucht Kohle und Gold-erz, um Goldbarren herzustellen. Diese werden auf die Burgen und Wachhütten verteilt, was die Kampfmoral der Ritter steigert.

– Eisenschmiede:

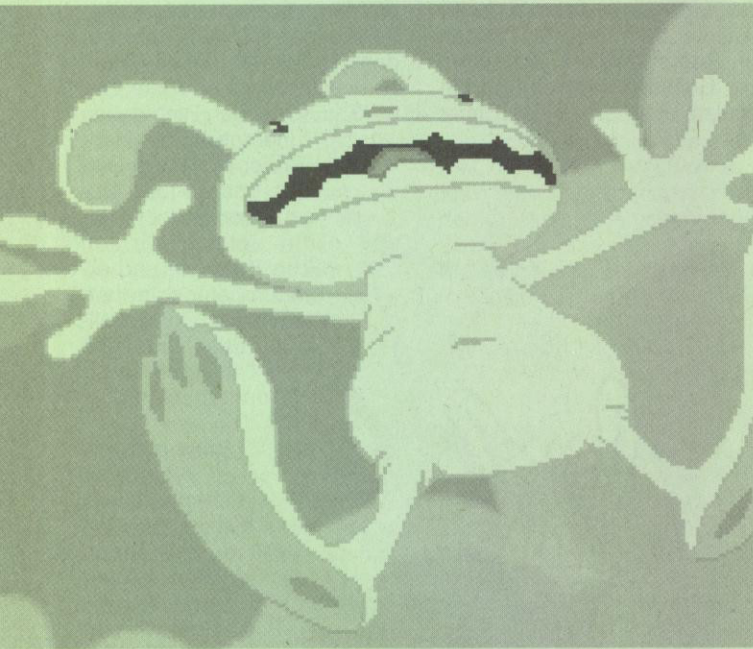
Sie verarbeitet Eisenerz und Kohle zu Roheisen. Das Eisen wird beim Schmied und beim Schlosser weiterverarbeitet.

– Schlosser:

Hier werden mit Eisen und Holz wichtige Werkzeuge hergestellt. Die Werkzeuge sind für ein weiteres Expandieren der Siedlung lebenswichtig.

– Schmied:

Hier werden Waffen für die Ritter hergestellt. Die 1. Schmiede sollte direkt vor dem Schloß sein, damit man schnell Nachschub an Waffen bekommt.



– Bootswerft:

Eigentlich braucht man bei einer Durchschnittskarte nur eine Bootswerft, es sei denn, man hat eine Karte mit sehr viel Wasser. Wenn genügend Boote vorhanden sind, ist es besser, wenn Ihr der Bootswerft die Holzzufuhr abstellt, damit sie nicht unnötig Boote baut.

– Steinbruch:

Sie sind neben den Granitminen eine weitere Bausteinquelle. Wenn Ihr ein Gebiet mit vielen grauen Felsen habt (braune werden nicht abgebaut) ist es sinnvoll, ein oder zwei Steinbrüche zu bauen. Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr Gebäude nicht rechts unter einen Granitfelsen platziert, da sonst der Steinmetz den Felsen nicht erreichen kann.

– Wachhütten, Wachtürme und Burgen:

Man benötigt sie zur Ausbreitung der Siedlung, zur Verteidigung bei Angriffen aber auch als Angriffsstützpunkte gegen seine Mitspieler (dazu später noch Genaueres).

– Lagerhallen:

Eine Lagerhalle hat die gleiche Funktion wie ein Schloß. Ihr solltet Eure Lagerhallen gut gegen Angriffe absichern, am besten mit ein oder zwei Burgen, weil ein Verlust einer Lagerhalle ein schwerer Schlag für Eure Siedlung ist. Durch eine Lagerhalle wird das Schloß entlastet und Ritter werden dort schneller ausgebildet als in einer Burg.

– Schloß:

Das Schloß ist das erste Gebäude der Siedlung. Ihr solltet Euch gut überlegen, wo Ihr das Schloß platziert, es sollte freies Land, Berge, Wasser und Wald in der Nähe sein. Übrigens: Wenn Ihr bei einer Mission seid, und einer Eurer Gegenspieler hat eine sehr gute Stelle besetzt, worüber Ihr Euch tierisch aufregt, dann geht doch einfach her, merkt Euch die Stelle, wo er das Schloß gebaut hat, ladet die Karte noch einmal von vorne und besetzt sofort die Stelle. Jetzt habt Ihr eine gute Ausgangsposition für Eure Siedlung.

Wirtschaft

Für eine gute Wirtschaft ist nicht nur die ausreichende Menge an Rohstoffen wichtig, entscheidend ist auch, wie die wichtigen Gebäude angelegt sind. Ihr solltet von jeder Bergwerksart vier bis fünf Stück

haben, um eine gute Versorgung zu gewährleisten (sie müssen natürlich auf reichen Vorkommen angelegt sein). Bei Eisenschmelze, Goldschmelze, Schlosserei und Schmied sollten unbedingt in der Nähe Minen sein.

Da hierbei viele Waren transportiert werden, sollte eine Lagerhalle in der Nähe sein. Achtet darauf, daß ein gutes Wegenetz zwischen den Gebäuden besteht. Wenn die ersten Minen nicht mehr genügend Rohstoffe liefern, sofort abbrennen, weil sie Nahrungsmittel verbrauchen und gleich neue Rohstoffvorkommen erschließen. Am wichtigsten ist die Nahrungsmittelversorgung der Bergwerke, da ohne Essen die Arbeiter streiken. Die Bäckereien und Schlachtereien sollten deswegen in der Nähe stehen, damit lange Transportwege vermieden werden. Wenn die Wirtschaft funktioniert, werden die Überschüsse in die Lagerhallen und in das Schloß gebracht, und bei Bedarf wieder herausgeholt. Wenn eine Ware dringend gebraucht wird, dann setzt Ihr bei der Transportpriorität das entsprechende Icon an die oberste Stelle. Die betreffende Ware wird nun schneller transportiert. Ihr könnt auch den Weg einer Ware beeinflussen. Die Träger transportieren eine Ware auf dem kürzesten Weg, dabei ist die Anzahl der Fahnen (Kreuzungen) zwischen dem Ausgangspunkt und dem Bestimmungsort entscheidend. Wenn es mehrere Wege zum Bestimmungsort gibt, wird der Weg benutzt, bei dem am wenigsten Fahnen zu passieren sind. Ihr könnt Wege also "verlängern", indem Ihr nur eine Fahne auf den Weg setzt. So lassen sich die Warentransporte steuern und eine Überlastung von einzelnen Kreuzungen (vor allem die Kreuzung vor dem Schloß) vermeiden.

Gebäudebau

Für den Gebäudebau werden Bretter und Granitsteine benötigt. Manche kleine Gebäude brauchen kein Granit, ansonsten ist der Bedarf an Holz sehr unterschiedlich. Während z.B. eine Forsthütte nur zwei Einheiten Holz benötigt, braucht eine Burg fünf Einheiten Holz und fünf Einheiten Granit. Wenn ein Rohstoff dringend gebraucht wird, muß für die Förderanlagen genügend Baumaterial zur Verfügung stehen, denn der Rohstoff wird erst dann geliefert, wenn der Minenarbeiter die fer-

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

Aces of the Deep, komplett deutsch	+ 79,50	Sim City 2000, engl./kompl. deut.	81,50/95,00
Aces over Europe, komplett deutsch	79,50	Sim Life, komplett deutsch	95,00
Airline Transport Pilot 2.0, Handb. dt.	112,50	Sim Farm, Anlgt./dt./kompl. deutsch	69,00/89,00
Alone in the Dark II, kompl. deutsch	+ 95,00	Simon The Sorcerer, kompl. deutsch	95,00
Anast0, kompl. deutsch	72,50	Skat 92, kompl. deutsch	69,00
Archon Ultra, deutsche Version	89,00	Space Quest IV u. V, kpl. deutsch, je	79,50
Aufschwung Ost, kompl. deutsch	74,50	Speedracer, Handbuch deutsch	72,50
Battle Isle II, kompl. deutsch	+ 89,00	Stratrek 25th Anniv., kompl. deutsch	75,50
Bazooka Sue, kompl. deutsch	+ 84,50	Startrek II, Anleitung deutsch	89,00
Bloodstone, Anleitung deutsch	67,50	SS-N 21, Handbuch deutsch	+ 86,50
Blue Force, kompl. deutsch	76,50	Starlord, kompl. deutsch	95,00
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50	Strike Commander, Handbuch deutsch	95,00
Burning Steel, kompl. deutsch	89,00	Strike Commander Speech Pack	42,50
Burning-Steel-Data „Superschiffe“ und		Str. Comm. Tactical Operation, Anlgt. dt.	42,50
USA I. Atl., je	39,90	Stronghold, kompl. deutsch	89,00
Burning Steel Scenario Editor, kpl. dt.	39,90	Subwar 2050, kompl. deutsch	92,50
Civilisation, DOS u. Windows-Vers., kpl. dt. je	95,00	Syndicate, kompl. deutsch	95,00
Columbus, kompl. deutsch	89,00	Syndicate Datadisk, kompl. deutsch	39,90
Comanche, Max-Overkill, kpl. deutsch	95,00	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
Comanche Scenery Disk I, kpl. deutsch	55,00	Terminator Rampage, kompl. deutsch	89,00
Comanche Scenery Disk II, kpl. deutsch	55,00	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, kpl. dt. (Restp.)	39,90	Turrican II, deutsche Anleitung	74,50
Dark Sun, kompl. deutsch	+ 89,00	TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00
Das Schw. Auge II „Sternenschweif“, kpl. dt.	89,00	Ultima VII, Teil II, Handbuch deutsch	89,00
Day of the Tentacle, kompl. deutsch	95,00	Ultima VII, Teil I, Handbuch deutsch	89,00
Delta V, engl./kompl. deutsch	+ 76,50/89,00	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Der Planer, kompl. deutsch	89,00	Ultima Underworld I, Handbuch deutsch	89,00
Die Siedler, kompl. deutsch	+ 89,00	Ultima VIII, kompl. deutsch	+ 92,50
Dom	79,50	Ultima VIII, kpl. dt.	+ 42,50
Eishockey Manager, kpl. dt., incl. Video	95,00	Victory at Sea	89,00
Elder Scrolls, engl./kpl. deutsch	+ 76,50/89,00	Wall Street Manager, kompl. deutsch	89,00
Elite II, kompl. deutsch	73,50	Warlords II	89,00
Empire of Luxe, kpl. dt., DOS od. Windows, je	76,50	Wing Comm. Academy, Anlgt. deutsch	64,00
Empire of Luxe Datadisk	49,50	X - Wing, Handbuch deutsch	95,00
Eye of the Beholder I, kompl. deutsch	39,90	X - Wing Mission II, kompl. deutsch	47,00
Eye of the Beholder II u. III, kompl. dt., je	89,00	X - Wing Upgrade Kit, kompl. deutsch	62,00
Fantasies Empire, kompl. deutsch	89,00	X - Wingblaster pro, De Luxe Edition*, Hdb. dt.	209,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	99,00	Soundblaster pro 16 ASP Multi-CD, Handb. dt.	399,00
F 16 Falcon Zusatzdisk MIG 29, Hdb. dt.	59,00	Waveblaster	399,00
Flight Sim. 5.0 (US)	135,00	Soundbl. 16proBASIC/CD-Qualitätsf. ASP, dt.	279,00
Scenery „N. York“ (f. FS 5.0), engl./dt.	54,-/76,50	Y-Kabel f. 2 Joysticks an Soundblaster	29,00
Scenery „Paris“ (f. FS 5.0), engl./dt.	54,-/76,50	Aktiv-Boxen f. alle Soundkarten	49,95
Scenery „San Francisco“ (Mallard) f. FS 5	69,00	SBS-300 Aktivlautspr. v. Creativ/YAMAHA	209,00
Scenery „Washington D.C.“ (Mallard) f. FS 5	69,00	ORCHID „Gamewave 32“, Handb. deutsch	539,00
Scenery „USA-East“ (FS 4/5 u. ATP)	89,00	ORCHID „Soundwave 32“, Handb. dt.	539,00
Scenery „USA-West“ (FS 4/5 u. ATP)	89,00	Gravis-Gamepad	55,00
Scenery „Dt. Küsten/Mittelgeb./Rheinland/		Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Frankfurt/Berlin“ f. FS 4 und 5, je	49,00	Gravis-Joystick/Analogpro/5 Feuerkn. Trigger	94,50
Scenery „Tyrol“ f. FS 4 u. 5	69,00	Gravis-Eliminator Gamecard f. 2 Joysticks	64,50
Fields of Glory, kompl. deutsch	95,00	Virtual Pilot, Flug- u. Fahrsim.-Steuerung	175,00
Freddy Pharkas, kompl. deutsch	74,50	Flight Stick pro	149,90
Gabriel Knight, kompl. deutsch	76,50		
Goblins II, kompl. deutsch	86,50		
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00		
Harpoon II	88,50		
Inca II, kompl. deutsch	95,00		
Incredible Machine II, kompl. deutsch	76,50		
Incredible Toons, kompl. deutsch	39,90		
Indiana Jones III, kompl. deutsch VGA	97,50		
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	79,50		
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	89,00		
Innocent, Handbuch deutsch	74,50		
Jurassic Park, kompl. deutsch	89,00		
Kings Quest V u. VI, kpl. deutsch, je	76,50		
Larry VI, kompl. deutsch	69,00		
Legend of Kyrandia II, kpl. deutsch	89,00		
Lemmings II, Handbuch deutsch	89,00		
Links pro 386er, Handb. deutsch SVGA	89,00		
Links pro Course „Mauna Kea/Pinehurst/			
Banff/Springs/The Belfry/Innisbrook/Pebble Beach/			
Firestone“, je	47,00		
Lollipop, deutsche Version	81,50		
Loom, kompl. deutsch	39,90		
Lost in Time, kompl. deutsch	95,00		
Lost Vikings, kompl. deutsch	89,00		
Lothar Matthäus, kompl. deutsch	74,50		
MAD - TV, kompl. deutsch	39,90		
Magic of Endoria, kompl. deutsch	89,00		
Master of Orion, Handbuch deutsch	95,00		
Mech Warrior II	+ 82,50		
Might & Magic V, kompl. deutsch	95,00		
Monkey Island I, kompl. deutsch	39,90		
Monkey Island II, kompl. deutsch	89,00		
Mortal Combat, Anleitung deutsch	59,00		
NHL-Hockey, Handbuch deutsch	86,50		
Pacific Strike, Handbuch deutsch	92,50		
Pac Strike Speech Pack, Anlgt. deutsch	42,50		
Patrizier, kompl. deutsch	89,00		
Phantom of the Opera, kompl. deutsch	95,00		
Pinball (Windows) (Take a Break...), kpl. dt.	74,50		
Pinball Dreams, Anleitung deutsch	69,50		
Pirates Gold, kompl. deutsch	95,00		
Police Quest IV, kompl. deutsch	+ 76,50		
Prince of Persia II, Handbuch deutsch	73,50		
Privateer, Handbuch deutsch	92,50		
Privateer Speech Pack, Anlgt. deutsch	39,90		
Privateer Spec. Operation I, Anlgt. deut.	42,50		
Protostar, kompl. deutsch	73,50		
Quest f. Glory III, kpl. dt. (Restposten)	39,90		
Quest f. Glory IV, kompl. deutsch	76,50		
Railroad Challenge, kpl. deutsch	74,50		
Railroad Tycoon Die Luxe, Handb. deutsch	82,50		
Railroad Tycoon, Handbuch deutsch	39,90		
Rally, Handbuch deutsch	69,00		
Red Baron incl. Mission Disk, kpl. deutsch	83,75		
Return to Zork, Anleitung deutsch	82,50		
Sam & Max, kompl. deutsch	89,00		
Seal Team, Anleitung deutsch	89,00		
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	69,00		
Shadow of the Comet, kompl. deutsch	89,00		
Shadow Caster, Handbuch deutsch	86,50		
Sherlock Holmes, kompl. deutsch	88,00		
Silent Service II, Handbuch deutsch	39,90		
Silver Ball, Anleitung deutsch	52,50		

CD-ROM

Battle Island II, kompl. deutsch	+ 89,00
Burntime, kompl. deutsch	85,00
Burning Steel, incl. 3 Missions, kpl. dt.	95,00
Comanche incl. aller Missions, kpl. dt.	105,00
Cyberace, Handbuch deutsch	89,00
Daemonsgate, Anleitung deutsch	89,00
Dark Seed	89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	76,50
Day of the Tentacle, kompl. deutsch	95,00
Discoveries of the Deep	89,00
Dracula Unleashed	89,00
Dungeon Hack	76,50
Eye of the Beholder Trilogie, kpl. deutsch	95,00
Gabriel Knight, Anleitung deutsch	85,00
Goblins II, kompl. deutsch	109,00
Golden 7K Quest V/Anlgt. V/Red Baron/H/Chival/	
Great Courts II/Shanghai II/Sargon 5), dt.	97,50
Grünemeyer CHAOS CD, kompl. deutsch	49,95
Humans u. Humans Race, Anlgt. deutsch	65,00
Inca II, kompl. deutsch	119,00
Indiana Jones IV	89,00
Iron Helix, kompl. deutsch	85,00
Journeymen Project, deutsche Version	89,00
Jurassic Park, kompl. deutsch	74,50
Kings Quest V u. VI, je	88,00
Labyrinth of Time	76,50
Larry VI, deutsche Anleitung	85,00
Lawmower Man, Anleitung deutsch	85,00
Legend of Kyrandia, deutsch/englisch	82,50
Lollipop	76,50
Lost in Time, deutsch/englisch	109,00
Lost Treasures of Infocom I u. II	64,00/59,00
Lucas Arts Classics/Loom/Zack McKracken/Maniac I/	
Indiana Jones III/Monkey I), kpl. dt.	109,00
Mad Dog McCree	89,00
Malony's, COMIC, kompl. deutsch	69,00
Man Enough	82,50
Microcosm, Anleitung deutsch	89,00
Might & Magic 3-5, kompl. deutsch	97,50
Monkey Island I, kompl. deutsch	105,00
OSKAR (Jump & Run), Anlgt. deutsch	59,00
Der Patrizier, kompl. deutsch	98,00
Police Quest IV, Anleitung deutsch	85,00
Protostar, Anleitung deutsch	72,50
Rebel Assault, Sprache engl./Texte dt.	99,00
Return to Zork, Handbuch deutsch	89,00
Risc of the Robot	+ a.a.
Seventh Guest, Anlgt. dt. m. PAL-Video	139,00
Shadowcaster	+ a.a.
Space Quest IV	83,75
Startrek 25th Annivers., Anlgt. deutsch	105,00
Stronghold, kompl. deutsch	89,00
Super Strike Commander incl. Miss., dt.	92,50
The Greatest(Shuttle/Dune/VI of the Temptr.)	79,50
Tornado, Handbuch deutsch	86,50
Turrican II, kompl. deutsch	69,00
TFX, Handbuch deutsch	109,00
Ultima Underworld I u. II	95,00
Winter Olympics, kompl. deutsch	79,50
Wolfpack	89,00

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHHECK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr:

☎ 02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand

tige Mine bezogen hat. Bei den Anfangsmmissionen sind die eigenen Ressourcen noch sehr groß, bei späteren Missionen jedoch werden sie immer geringer. Um nicht in eine Sackgasse zu geraten (z.B. wenn Ihr zu schnell expandiert und zu viele Wachhütten baut und dabei vergißt, ein Sägewerk zu bauen) habt Ihr nach einiger Zeit kein Bauholz mehr und müßt noch einmal von vorne anfangen.

Achtet beim Bau von Gebäuden darauf, ob nicht ein Gegner in der Nähe Eurer Baustelle eine Wachhütte oder eine Burg errichtet, denn wenn sich die Grenze verschiebt, kann es sein, daß Eure Baustelle zerstört wird. Auch wenn Euer Gebäude eine Wachhütte oder eine Burg ist, wird sie zerstört, wenn sie noch nicht von einem Ritter besetzt wurde. Ihr solltet also genau überlegen, wo Ihr ein Gebäude baut. Bei der Zerstörung eines Gebäudes sind alle Waren und auch die Rohstoffe, mit denen sie gebaut wurden, für Euch verloren.

Infrastruktur

Das Wegnetz ist die Voraussetzung für den Warenaustausch zwischen den einzelnen Gebäuden. Das Wegnetz muß sehr gut durchdacht sein. Grundsätzlich sollte es das Aussehen von einem Schachbrett haben, auf keinen Fall die eines Sterns. Auch dürft Ihr nicht alles voller Wege bauen, da sonst der Förster keine Bäume mehr setzen kann. Baut Wege nur dorthin, wo sie auch gebraucht werden. Verzweifelt nicht, wenn es am Anfang mit den Wegen nicht so klappt, es gehört auch viel Erfahrung dazu. Achtet darauf, daß es viele Querverbindungen gibt. Ach ja, noch etwas: Wenn zwei Wege parallel verlaufen und bei einem eine Fahne ist, kann man eine Verbindung herstellen, indem man mit einem Spezialklick (beide Mausknöpfe) auf die Fahne klickt. Es erscheint ein Icon. Klickt es einmal an und es wird automatisch eine Verbindung hergestellt. Der Vorteil bei diesem Verfahren ist, daß der Weg nicht abgerissen werden muß, um eine Verbindung herzustellen.

Angriff und Verteidigung

Im Spiel können nur das Schloß, Burgen, Wachtürme und Wachhütten angegriffen werden. Die Besetzung einer Festung kann man an der kleinen Fahne erkennen, die an der Festung angebracht ist. Je

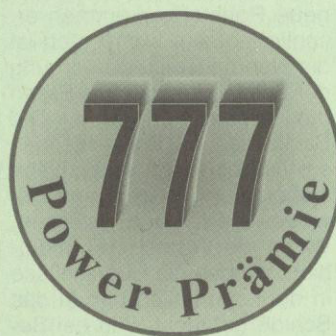
höher die Fahne, um so höher die Besetzung der Festung. Ist am Fahnenmast noch keine Fahne zu sehen, ist die Burg noch nicht besetzt und ist noch nicht bei der Grenzverteidigung wirksam. Wenn die feindliche Grenze zu nahe kommt, brennt die Festung ohne Kampf ab. Deshalb sollte man darauf achten, daß die Festungen so schnell wie möglich besetzt werden. Wichtig ist auch die Kampfmoral der Ritter. Jedes Stück Gold, das in einer Festung ist, wirkt sich auf die Kampfmoral der Ritter positiv aus. Ein Angriff auf eine starke feindliche Festung ist bei einer Kampfmoral unter 100% glatter Selbstmord! Auch muß der Nachschub an Rittern gewährleistet sein. Baut so bald wie möglich eine Waffenschmiede, damit dort Schwerter und Schilde hergestellt werden. (Es muß jedoch genügend Kohle und Roheisen zur Verfügung stehen).

Ihr solltet über mehrere, sehr gut gesicherte Lagerhäuser verfügen, da dort die Ritter ausgebildet werden. Das geht aber nur, wenn mehr Ritter zur Verfügung stehen als in den Festungen gebraucht werden. Ein Hauptmann mit guter Kampfmoral ist fast unschlagbar. Zu Beginn eines Spieles ist es nicht sehr ratsam, die anderen Mitspieler anzugreifen, da die Ritter noch eine schlechte Kampfmoral haben und noch sehr schlecht ausgebildet sind.

Jeder verlorene Ritter ist ein Verlust von Rohstoffen (vom Ritter mal ganz abgesehen) und von Ausbildungszeit. Bei einem Angriff solltet Ihr darauf achten, daß die Ritter nicht zu weit laufen müssen. Wenn Ihr nur müde und schlafende Ritter zur Verfügung habt, ist die Aussicht auf einen Sieg sehr gering. Die Vitalität der Ritter wird bei einem Angriff mit vier Symbolen dargestellt: sehr aktiver Ritter, ein standhafter Rit-

ter, ein Ritter, der sich was hinter die Binde gekippt hat und einer, der total pennt. Am besten ist es, wenn Ihr nur mit vitalen und standhaften Rittern angreift. Scheut nicht davor zurück, im Verlaufe des Spiels einen riskanten Angriff zu wagen, wenn Ihr Euren Feind empfindlich treffen könnt, z.B. wenn Ihr durch einen Sieg seine Minen oder eines seiner Lager zerstören könnt.

Wir hoffen, diese Tips werden Euch beim Spielen hilfreich sein!



Hand of Fate – Kyrandia II

Marco Feikert aus Kaiserslautern beglückt alle Märchenfans mit einer Komplettlösung zu Westwoods Edel-Adventure und sich selber mit unserer POWER-Prämie.

Das Sumpfgebiet

Zanthia ist ausgewählt worden, um Kyrandia vor dem verschwindenden Untergang zu retten. Sie muß einen Ankerstein aus der Mitte der Welt herbeischaffen, doch der Weg ist weit. Zu Beginn befindet sie sich vor ihrer Hütte und muß erst einmal einen Weg finden, um das Sumpfgebiet zu verlassen. Dazu sollte man alle erreichbaren Räume durchlaufen und die ganzen Gegenstände einsammeln, die, mehr oder

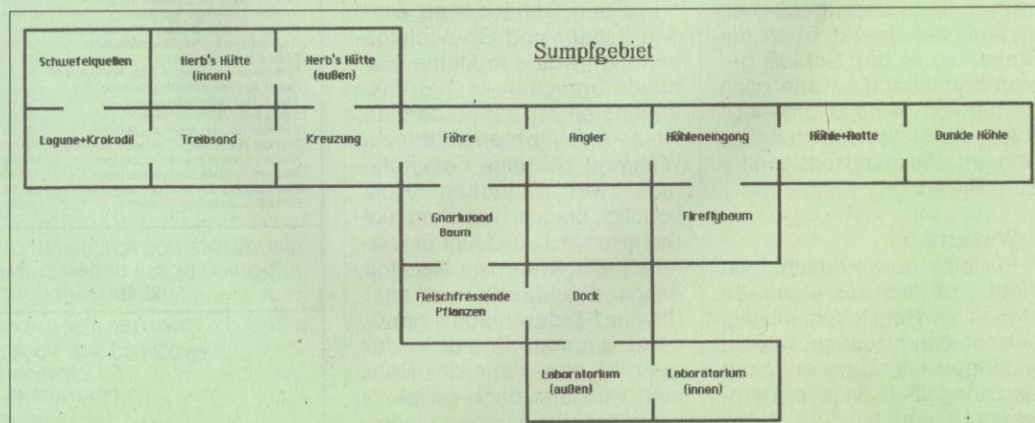
weniger sichtbar, in der Gegend herumliegen. Auf diese Weise findet man:

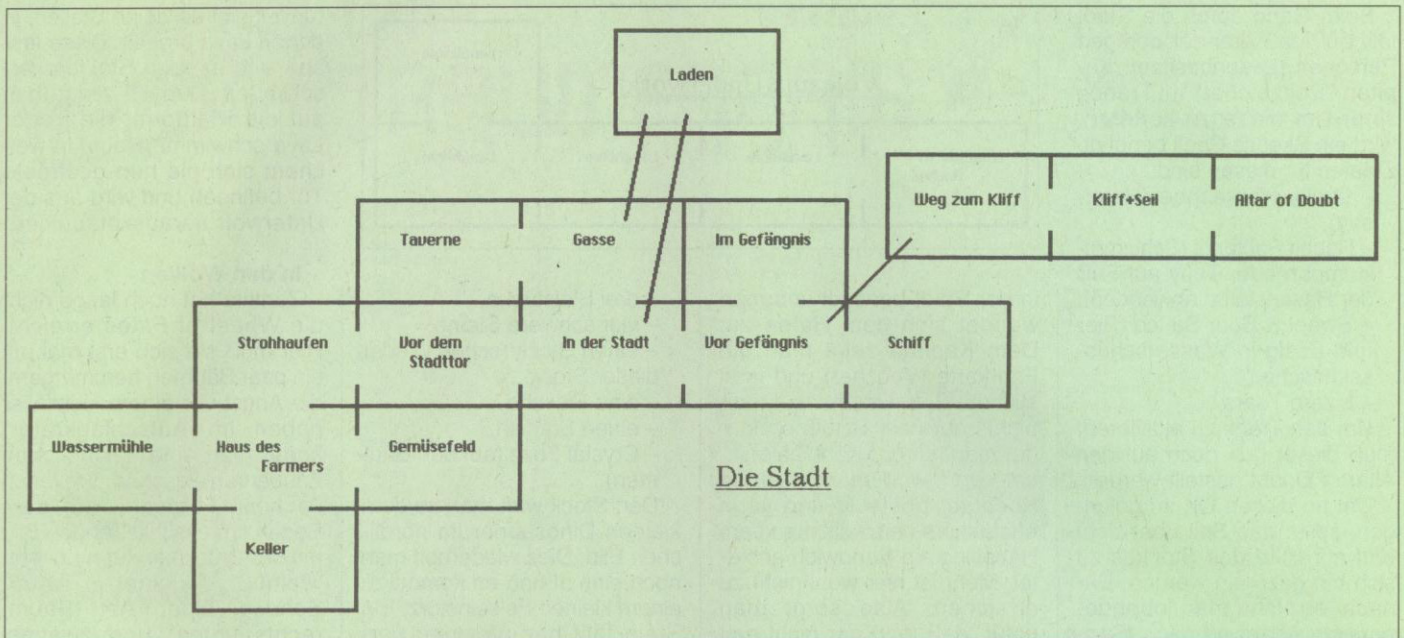
- eine volle und eine leere Flasche und Blaubeeren im Laboratorium,
- einen Pilz beim Dock,
- das Magiebuch im Baumstumpf bei den fleischfressenden Pflanzen,
- ein Gnarlybark beim Gnarlwoodbaum (abbrechbar),
- eine Zwiebel beim Höhleneingang,
- eine Feder im Nest bei der Kreuzung,
- Feuerbeeren (vorher mit Wasser aus der Flasche abkühlen) vor Herbs Hütte,
- eine Flasche, Dünger und ein Stuhl in Herbs Hütte,
- ein Skeleton Key beim Treibsand (vorher Baum umstoßen),
- ein Zauberkochkessel im Baum beim Krokodil,
- einen Schwefelstein bei den Schwefelquellen.

Dies wären erst einmal alle Gegenstände, die man am Anfang benötigt. Zwischendurch findet man Marko in den Fängen der fleischfressenden Pflanze. Um ihn zu befreien, gibt man der Pflanze den Dünger zum Fressen. Nun geht es zur Ratte in die Höhle. Da (noch) kein Käse auffindbar ist, muß man einen anderen Weg finden, um an ihr vorbeizukommen. Also wird schnell ein Trank gemixt. Und zwar die Swampsnake Potion, welche die Ratte erschrecken soll. Hier benötigt Zanthia folgende

Zutaten

- ein Windy Woof, was natürlich das Gnarlybarkstück ist,
- Smell of Eggs, was das gutriechende Stück Schwefelstein ist,
- eine Zwiebel, die man auch schon hat,
- Lizard Tears, die man erhält, wenn man dem Krokodil eine Zwiebel zum Fressen gibt,





– einen Toadstool, der nichts anderes als der Hocker ist,
– heißes Wasser, welches man bei den Schwefelquellen erhält.

Den so entstandenen Trank wendet man nun auf die Ratte an und sogleich wird der Weg frei. Die Feuerfliegen, südlich des Höhleneinganges spielen einem einzelne Töne vor. Diese sollte man nachspielen (wobei die Tonfolge immer länger wird) und sich merken. (Computer spielt zwei Töne vor, man spielt zwei Töne nach, Computer spielt drei Töne vor, man spielt drei Töne nach, usw... Ist also im Grunde nur ein 'Senso' (Achtung: Werbung! Spiel). Diese Tonfolge muß auf den Zähnen des Totenschädels in der dunklen Höhle reproduziert werden.

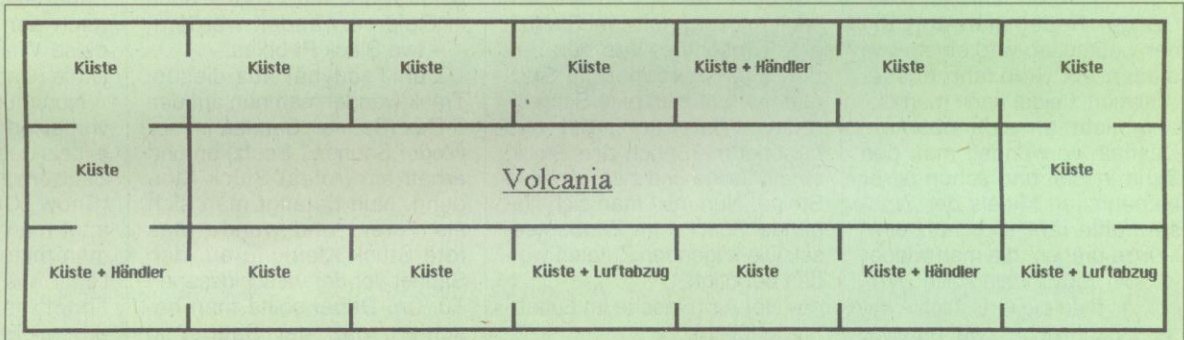
In der Kiste, die mittels des Skeleton Keys geöffnet werden kann, findet Zanthia einen Alchemistenmagneten, der Blei in Gold verwandelt (und umgekehrt) und ein Stück Käse. Letzteres gibt man den Anglern als Köder, worauf diese endlich etwas fangen und zum Dock rudern. Hier findet man den Anker, den man mittels des Alchemistenmagneten in Gold verwandelt. Nun zurück zur Fähre, die leider ganz zufällig durch einen abstürzenden Drachen zerschmettert wurde. Dieser möchte, daß man seine vier Briefe wiederfindet, die über die Landschaft verteilt wurden

(Schwefelquellen, Treibsand, Laboratorium, Feuerfliegenbaum). Hat man alle vier gefunden und sie dem Drachen gegeben, so wird man von diesem mitgenommen und landet kurze Zeit später weich in einem Heuhaufen.

dig wird. Der Farmer verfolgt die Vogelscheuche, und man kann den Keller betreten, wo man ein paar Hufeisen und eine Schere findet. Eines der Hufeisen läßt sich an der Wassermühle in einen Magneten verwandeln. Von den Schafen

– Lettuce (Kopfsalat) und Käse dürfte man schon bei sich tragen.

Den entstandenen Trank wendet man auf sich selber an und erhält so ein Sandwich. Dieses bietet man den beiden Wachen an, worauf man still und



Außerhalb der Stadt

Zanthia nimmt die Flasche, die im Heuhaufen versteckt ist, Weizen (Wheat) aus dem Feld und den Brief an sich und gibt ihn dem Farmer, der vor seinem Haus herumsitzt. Im folgenden Gespräch sollte man sich das Rezept für den Senf (Mustard) merken. Vor Verlassen des Bildes nimmt man noch die Flasche mit Essig (Vinegar) mit. Bei der Wassermühle nimmt man den Stock aus dem Getriebe und öffnet mittels des Handrades die Wasserleitung, worauf man mit Hilfe des Elefantenrüssels das Gemüsefeld bewässern (dort findet man auch den Alchemistenmagneten) und Kopfsalat und Rettich ernten kann.

Aus dem Heuhaufen heraus ist inzwischen ein Gespenst aufgetaucht. Dieses füllt man in die gefundene Flasche ab und wendet sie auf die Vogelscheuche an, worauf sie recht leben-

(Heuhaufen) erhält man Wolle (Schere benutzen) und Milch (Flasche benutzen). Die Milch läßt sich im Keller zu Käse verarbeiten. Dem kleinen Drachen nimmt man die Wasserschüssel weg (schnief...) und füllt die Flasche mit Echsenrüssen.

Nun geht es wieder ans Zauberberankmischen. Die beiden Stadtwachen lassen einen nur passieren, falls man ihnen ein Sandwich bereitet bzw. herbeizaubert. Für den Sandwichspell benötigt man die folgenden Zutaten:

- Mustard (Senf): Man läßt die Radieschen in der Wassermühle zerstampfen und entnimmt die zerstampften Radieschen mittels der Wasserschüssel. Zu dieser muß noch der Essig hinzugefügt werden und schon erhält man Senf,
- Ground Wheat. Auch hier muß man zuerst den Weizen zerstampfen lassen,

heimlich die Stadt betreten kann.

In der Stadt

Hier beginnt Zanthia zuerst mal wieder mit einem fröhlichen Gegenstände einsammeln:

- dem Seepferdchen nimmt man den Stock aus dem Mund,
- die Taverne kann man betreten, falls man die schon bekannte Farbenmelodie spielt. Dort findet man einen Bierkrug, den man auch füllen kann und ein Taffy (Süßigkeit – Faß links unten im Bild),
- vor dem Gefängnis: eine weitere Seite aus dem Zauberbuch, eine Flasche, eine Orangenschale und ein Wrapper. Mittels des Magneten läßt sich ein Schlüssel aus dem Meer fischen,
- einen Schlammklumpen (kleine Pfütze vor der Hasenstatue) auf dem Weg zum Kliff.

Beim Gang durch die Stadt fällt auf, daß drei der dortigen Personen (Ladenbesitzer, Kapitän, Polizeichef) in Trance sind. Um diese zu kuriieren, wird ein Skeptic Spell benötigt. Zutaten für diesen sind:

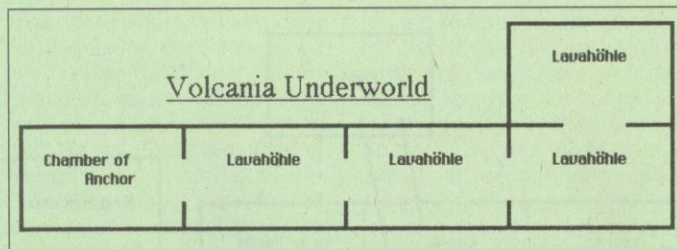
- Lucky Horseshoe (Hufeisen),
- Rabbit Footprint (Schlammklumpen oder Taffy auf Fuß der Hasenstatue anwenden),
- Sweet & Sour Sauce (Bier und Essig in Wasserschüssel mischen),
- Lizard Tears.

Um den Trank zu aktivieren, muß dieser nun noch auf den Altar of Doubt gestellt werden.

Um an diesen Ort zu gelangen, sollte das Seil über dem Kliff mit Hilfe des Stockes zu sich hin gezogen werden. Danach erreicht man obengenannten Altar und nach "Segnung" der Skeptic Potions lassen sich nun alle drei Personen aus ihrer Trance befreien. Der Ladenbesitzer möchte für eine Überfahrt, die leider nicht nach Volcania geht, einen Betrag von drei Goldstücken. Diesen muß Zanthia nun besorgen. Es geht zurück in die Taverne. Dort ist eine Schlägerei im Gange. Redet man dort mit den Leuten, so wird einem von diesen ein Goldzahn ausgeschlagen. Leider kann man diesen nicht an sich nehmen. Deshalb verwandelt man den Zahn in Blei und schon ist er aufnehmbar. Mittels der Wassermühle läßt sich nun eine Münze prägen, die man wieder in Gold verwandeln sollte. Wiederholt man die Geschichte mit dem Zahn noch zweimal (Ja, der Mann in der Taverne hat mindestens drei Goldzähne), so hat man nach kurzer Zeit drei Goldstücke, mit welchen man sich eine Überfahrt im Laden kaufen kann.

Im Gefängnis findet man Marko, leider hinter Gittern. Will man diesen mit dem gefundenen Schlüssel befreien, erscheint der Sheriff und man landet selber hinter Gittern. Auf den an der Wand hängenden Schlüssel wendet man den Magneten an, leider führt dies nur dazu, daß der Schlüssel vom Sheriff ins Meer geworfen wird, wo er sogleich von einem Fisch verschluckt wird. In der Zelle befindet sich eine Matratze (nicht gut zu erkennen), die man näher untersuchen sollte. Man findet Garn.

Von Marko erhält man einen Angelhaken und fischt nun ein wenig. Auf diese Weise erhält man den Schlüssel zurück und kann nun Marko und sich befreien. Damit ist das Abenteuer



in der Stadt beendet und man wendet sich dem Hafen zu. Dem Kapitän zeigt man die Fahrkarte (Voucher) und man sticht in See. Unternimmt man nichts auf dem Schiff, so landet man auf der Kannibaleninsel. Dort wird man in einen Kochtopf gesteckt und kann nur entkommen, falls man dem Häuptling ein Sandwich anbietet. Mehr ist hier wohl nicht zu erreichen. Also sorgt man dafür, daß man gar nicht erst zur Kannibaleninsel fährt. Auf dem Schiff versteckt man den Magneten in der Seilrolle, und schon stellt sich der Kompaß neu ein, und man fährt nach Volcania.

Volcania

Hier gibt es nicht viel zu tun. Bei dem Händler im Westen kauft man sich für zwei Starfish eine Broschüre. Von den beiden alten Personen im Südosten erhält man eine Schreibfeder. Weiterhin findet und benötigt man noch den Stock, eine Flasche und zwei schwere Steine. Nun mixt man sich fliegende Schuhe im Zauberkessel. Die folgenden Zutaten werden benötigt:

- Hot Air (Flasche im Luftabzug füllen),
- Feather of Snipe (Schreibfeder),
- Red Leather (Broschüre).

Dies ergibt eine Flasche, in welcher die fliegenden Schuhe enthalten sind. Hat man die beiden schweren Steine bei sich und die Schuhe angezogen, so vertraut man sich einem der Luftabzüge an und gelangt so in die Volcanian Underworld (diesmal nicht in 3D).

Volcanian Underworld

Das Gebiet ist zwar nicht sehr groß, man muß jedoch einige Dinge dort erledigen. Die folgenden Gegenstände findet man:

- drei Bleistücke,
- vier schwere Steine,
- einen Stock (schon wieder dieser Stock...),
- eine Flasche,
- einen Starfish,
- Crystal Fuzz (auf den Bäumen).

Den Stock wirft man zu dem kleinen Dinosaurier im nördlichen Bild. Dies wiederholt man noch einmal und es kommt zu einem kleinen Felseinsturz. Ein Stein fällt herunter und verschließt ein Loch auf dem Schlangenkopf. In den anderen Luftzug steigt man hinein und erhält so Teddybäraugen. Nun läßt sich die Teddy Bear Potion mischen:

- (Crystal) Fuzz,
- Heart of Gold (einer der Bleiklumpen ist wie ein Herz geformt und muß vorher noch in Gold verwandelt werden),
- two Black Pebbles.

Den Teddybär aus diesem Trank wendet man nun auf den T-Rex (Saurier, Saurier, immer wieder Saurier... Seufz) an und erhält ein (rotes) Stück Kleidung. Nun betätigt man sich als Torero und wendet das rote Stück Kleidung auf den Saurier vor der verschlossenen Tür an. Dabei sollte man beachten, daß der Saurier in Richtung der Tür blicken muß, da sonst Zanthias Spiel vorzeitig beendet ist. Bei jedem Betreten des Raumes schaut der Saurier in eine andere Richtung. Hat der Saurier die Tür aufgebrochen, so erhält man Zutritt zur Chamber of the Anchor. Dort erfährt Zanthia leider, daß sie völlig unnötig diesen Ort aufgesucht hat und nun zu den Wheels of Fate muß.

Man steckt noch eine weitere Seite des Zauberbuches ein und muß nun eine Möglichkeit finden, die Unterwelt zu verlassen. An vier Stellen in der Un-

terwelt gibt es kleine Stellen, in denen Lava brodet. Diese lassen sich mit den Steinen verschließen. Danach steigt man auf die Plattform, die in der Lava schwimmt (Raum in welchem sich die nun geöffnete Tür befindet) und wird aus der Unterwelt herauskatapultiert.

In den Wolken

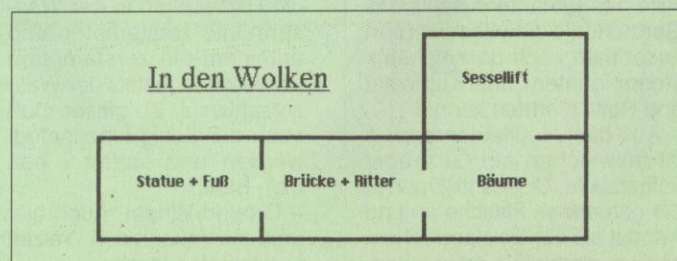
Zanthia hat noch lange nicht die Wheel of Fates erreicht. Hier muß sie sich erst mal mit ein paar Bäumen herumärgern, die Angst vor einem Holzfäller haben. Im "Aufschlagkrater" findet man eine der üblichen Zaubertrankflaschen. Weiterhin liegt ein Pinecone auf dem Boden. Im anschließenden Bild mit der Brücke findet man eine Walnuß (kleiner Turm), Schnee, einen Ast (Baum, rechts unten) und zweimal Moos (moss) auf Steinen (rechts oben). Beim Aufnehmen eines der Moosstücke beginnt ein Stein durch die Gegend zu rollen, der nach kurzer Zeit liegen bleibt. Dies ist ein Rolling Stone. Nun zurück ins vorherige Bild. Dort wendet man zuerst die Äste auf den Feuerstein (Flint) an und danach den Rolling Stone. Auf diese Weise erhält man Holzkohle (Charcoal).

Nun muß man an dem Ritter vorbeikommen. Dies geschieht mittels des Snowman, Regular Zaubertrankes. Die Zutaten (Snow, Charcoal und Moss) trägt man schon bei sich. Hat man mittels des Trankes den Ritter aus dem Weg geräumt, findet man im nächsten Bild einen Fuß, der verfolgt wird und eine Statue. Auf diese wendet man den Alchemistenmagneten an und erhält so eine Trommel und einen "Jack". Letzteren wendet man auf den Fuß an, wonach dieser gefangen wird. Daraufhin wird eine Geschichte erzählt, und man erfährt, wer der eigentliche Gegner im Spiel ist.

Nun wird die Trommel auf die ängstlichen Bäume angewendet, man gelangt so an diesen vorbei und landet bei der Sesselliftstation. Will man diese benutzen, verläßt das Eichhörnchen das Laufrad. Diesem gibt man nacheinander die drei Nüsse, worauf es verschwindet. Nun legt man den Rolling Stone in das Laufrad und kann in den Sessellift einsteigen.

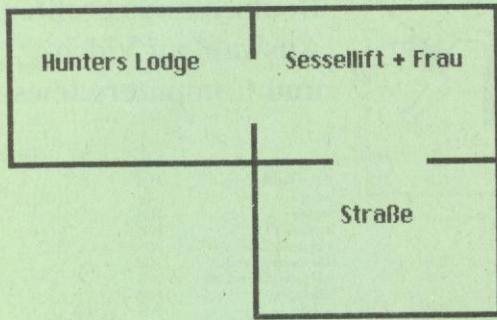
Gebirge 1

Oben angekommen, nimmt man den Staubwedel, den Besen und einen Schneeball und geht in das Gebäude.



Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladetelefon)
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



Gebirge 1

Auch dort findet man einige Gegenstände. Dies sind eine Flasche, Kanonenkugeln und Musk (linke Trophäe). Eine Kanonenkugel läßt sich in Gold verwandeln, welche man der Frau gibt, die draußen herumsteht. Nun kann man den Lutscher des Babys an sich nehmen. Da die beiden Männer im Gebäude Jäger sind, mischt

muß. Dies geschieht durch sieben Zaubersprüche. Diese sind: Sandwich Spell, Shoes-Flying, Skeptic Spell, Snowman-Regular, Swampsnake Potion, Teddy Bear Potion, Trance Potion. Die Zutaten findet man im Setzkasten, auf der rechten Seite des Bildschirms. Der Inhalt von diesem läßt sich über drei Schalter umschalten, so

cher auf die beiden Jäger angewandt wird. Dies ermöglicht einem die Flucht, und man gelangt zu einem Haus.

In diesem befinden sich sieben leere Gläser, welche man füllen

Seewasser und der Orangenschale (Citrus Extract) benötigt man deshalb noch die Blaubeeren und den Amethysten, da sie beide eine Indigo-Farbtönung für den Trank abgeben (Gegenstände ansehen). Hat man nun alle Gläser gefüllt, erscheint ein Regenbogen, auf den man gelangen kann, falls man mittels eines Eispickels außen am Haus hochklettert.

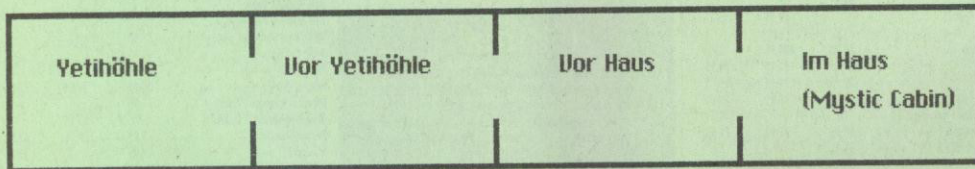
Wheels of Fate

Jetzt geht es dem Ende zu. Ist man an der Hand vorbeigekommen, so steht man vor einem Gebäude, dessen Eingang durch einen Lichtstrahl versperrt ist. Deshalb wendet man den Alchemistenmagneten auf den oberen Reflektor an und schon ist der Eingang frei.

Im oberen Steuerraum fehlt an einer Stelle ein Zahnrad, also gehen wir in den östlichen Raum mit den drei Gesichtern. Dort muß man (invertierte) "Türme aus Hanoi" spielen. Und zwar müssen alle Schei-

Spielregeln nicht kennt: Eine große Scheibe kann nur auf einer kleineren Scheibe platziert werden (so daß die kleinere nicht mehr zu sehen ist), umgekehrt geht es nicht. Auf diese Weise müssen alle Scheiben von einem Ort zu einem anderen verschoben werden. Hat man dies geschafft, so hat man einen Stock (schon wieder...) und ein Zahnrad. Nun geht es zurück in den Steuerraum. Mittels des Stockes wird das Zahnrad eingesetzt. Daraufhin erscheint die Hand, welche einen sofort angreift. Nun muß man etwas Dragons Lair (Seufz!) spielen. Klickt man auf die richtige Stelle, dann überlebt man. Abspeichern funktioniert hier nicht. Folgendes ist zu tun: Auf den linken Stockrest klicken, auf den rechten Stockrest klicken, auf die Hand klicken. Und das war's. Die Hand verschwindet im Getriebe, Kyrandia ist mal wieder gerettet, und wir warten auf den dritten Teil.

Gebirge 2



man sich einen Snowman, Abominable Zauberspruch. Alle Zutaten (Snow, Musk, Feathers (Staubwedel) und Sugar (Lutscher)) trägt man schon bei sich. Den so entstandenen Trank wendet man nun auf sich selber an und versucht, die beiden Männer zu erschrecken, was auf eine gewisse Weise auch gelingt. Danach findet man sich in der Yetihöhle wieder.

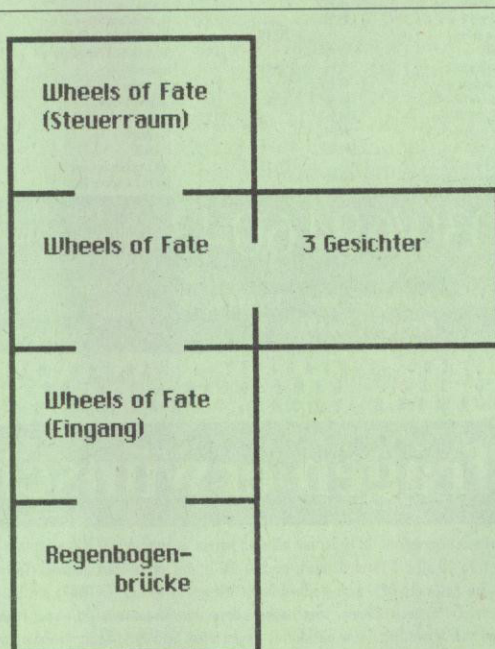
Gebirge 2

In der Yetihöhle liegen auch gleich (mal wieder) einige Gegenstände herum. Candys, Federn (Kissen auf Sofa), eine Flasche (Regal) und Parfüm sind dort zu finden. Vor der Höhle bricht man sich zwei Eispickeln ab und versucht die hintere Wand hochzuklettern, was aber nicht gelingt, da man vom Yeti wieder eingefangen wird. Tritt man darauf wieder aus der Höhle, tauchen die zwei Jäger auf. Nun mischt man sich wieder einen Snowman, Abominable Zauberspruch aus Schnee (Eispickel), den Candys, dem Parfüm und den Federn, wel-

daß sich insgesamt 8 Füllungen ergeben. Hat man einen Trank kreiert, so füllt man ihn in eines der leeren Gläser. Kann man das gefüllte Glas auf dem Baum NICHT mehr zurück in eine Flasche füllen, hat man die richtige Position für diese Farbe gefunden.

Ein Problem ergibt sich mit der Trance Potion. Das Eye of Newt gibt es nicht. Da die letzte Farbe, die man benötigt, Blau ist, braucht man also einen blauen Trank. Außer dem

ben einmal vor dem mittleren und dem linken Gesicht eingebaut sein. Falls jemand die



Wheels of Fate

Companions of Xanth

Benjamin Turzanski aus Leimen knackte für uns Legends Grafikabenteuer.

Allgemeine Hinweise

Auch wenn man nach dieser Lösung spielt, sollte man nicht vergessen, die ganze Handlung nachzuvollziehen und alle Texte im Spiel sorgfältig zu studieren. Oftmals sind wichtige Tips in Doppeldeutigkeiten, Wortspielen usw. versteckt. Am Ende jedes Abschnitts ist die Mindestpunktzahl, die man erreichen sollte, abgebildet.

Grundsätzlich gilt:

- Alle Gegenstände mitnehmen
- Die Landschaften sorgfältig durchsuchen
- Mit jeder Person sprechen
- Die Gefährtin in Problemsituationen befragen
- Das Com-Pendium enthält oft Hinweise

Am Anfang

Man befindet sich im eigenen Arbeitszimmer. Als erstes nimmt man den Brief und den Zettel und begibt sich in die Küche. Dort liest man den Brief und erfährt wichtige Neuigkeiten von der (Ex)Freundin. Kurz darauf ruft Edsel an. Im folgenden Gespräch geht es um ein Computerspiel, welches uns Ed auch sofort vorbeischickt. Bevor man es in den Computer

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen u. d. Meer	L - A	Curse of Enchantio	(L P)	Fatal Heritage	L - A	King's Quest 1	L P	Miracle Warriors	- A	Red Baron	- A	Star Flight 2	L - A
688 Attack Submarine	- A	Curse of the Azure Bonds	L P	Final Fantasy Legend	- A	King's Quest 2	L P A	Monkey Island 1	(L P A)	Red Lightning	L - A	Star Trek - 25th Anniv.	(L P)
7th Guest	(L P)	Dagger of the Amber Ro.	(L P)	Fire Brigade	- A	King's Quest 3	L P	Monkey Island 2	L P	Red Storm Rising	- A	Star Trek 5	- A
Abandoned Places	L P	Dark Hall	(L P)	Fish	- A	King's Quest 4	L P A	Novcom 6	- A	Renegade Legion Interceptor	- A	Starship	- A
Ad Lib Soundkarte	- A	Day of the Viper	L P	Fountain of Dreams	- A	King's Quest 5	(L P A)	Navy Seal	- A	Rex Nebular	(L P)	Starship 2	- A
Adventure of Link	- A	Death Knights of Krynn	L P A	Freddy Pharkas	(L P)	King's Quest 6	L P	Neuromancer	L P	Rings of Madusa	(L P)	Steel Thunder	- A
Airborne Ranger	- A	Deafworld	- A	Future Wars	(L P)	Kingdoms of England	- A	New Zealand Story	- A	Rise of the Dragon	- A	Storm Across Europe	- A
Alone in the Dark	(L P)	Decisives 8. Am. Civ. War	- A	Goldragon's Domain	(L P A)	Knights of Legend	L - A	Ooze	L P	Roadwar 2000	- A	Sword of Aragon	(L P A)
Alternate Reality - City	- A	Defender of the Crown	- A	Gateway to the Sav. Front.	L P A	Kult	- A	Panzer Battles	L P	Robot	L P	Sword of Vermillion	- A
Alternate Reality - Dune	- A	Deja Vu	- A	Gato	- A	Landst. von Morteville	L - A	Panzer Strike	- A	Russia	- A	Transworld	- A
Amazon-Guardians of Eden	(L P)	Deja Vu 2	- A	Germany 1985	- A	Last Ninja	- A	Pawn The	- A	Savage Empire The	- A	Ultima 1	- A
Bad Blood	L P A	Demon's Winter	- A	Gettysburg	- A	Last Ninja 2	- A	Personal Nightmare	L P	Schwarze Auge das	L P	Ultima 2	- A
Balance of Power 1990 Ed.	- A	Digi Point 3	- A	Goblins 2	- A	Legacy of the Ancient	- A	Phantasia 3	- A	Secret of the Silver Blades	- A	Ultima 3	- A
Bane of the Cosmic Forge	(L P A)	Drachen von Laos	- A	Gold Rush	L P A	Legend of Blacksilver	- A	Phantasia Star 1	- A	Sentinel The	- A	Ultima 4	- A
Bard's Tale 1	L P	Dragon Wars	- A	Guild of Thieves	- A	Legend of Frodo	L P	Phantasia Star 2	- A	Sentinel World (Parag.)	- A	Ultima 5	- A
Bard's Tale 2	L P	Dragons Lair	- A	Gunship	- A	Legend of Kyrandia	L P	Pirates	- A	Sentinel Worlds	- A	Ultima 6	- A
Bard's Tale 3	L P A	Dräcken	- A	Heart of China	(L P A)	Legend of the Dragon	- A	Police Quest 1	- A	Sex Vixens from Space	- A	Ultima 7 + Forge Of Virtue	L P
Battlehawks 1942	- A	Dragon Master	L P A	Heimfall	(L P)	Leisure Suit Larry 1	L P A	Police Quest 2	- A	Shadow Sorcerer	L P	Ultima 7 Serpent Isle	- A
Battlech	- A	Eco Quest	(L P)	Helloween	- A	Leisure Suit Larry 2	L P A	Police Quest 3	- A	Shadow of the Beast	(L P)	Ultima Underworld 1	L P
Black Cauldron	L - A	Eco Quest 2 - Lost Secret	(L P A)	Hillstar	- A	Leisure Suit Larry 3	L P	Pool of Radiance	L P A	Shadow of the Comet	(L P)	Ultima Underworld 2	- A
Bloodchry	L P	Elvira (nur Amiga/ST)	L P A	Hillstar	- A	Leisure Suit Larry 5	L P	Pool of Radiance Adv. Journal	- A	Shadowgate	- A	Unlimited	- A
Bubble Ghost	- A	Elvira 1 (nicht 64)	L P	Hook	(L P)	Les Manley-Lost in L.A.	(L P)	Pools of Darkness	- A	Shogun	L P	Veil Of Darkness	L P
Buck Rogers	L P A	Elvira 2	L P	Imperial Galactum	- A	Loom	- A	Populous	- A	Simon the Sorcerer	(L P)	Vision	L P
Cadaver	L P	Empire of the Mines	- A	Inco	- A	Lost Files of Sherlock Holmes	(L P)	Parts of Call	(L P)	Space Ace	- A	Wasteland	L P
Carrier Command	- A	Eric the Unready	(L P)	Indiana Jones 3	- A	Lost in Time Teil 1 und 2	(L P)	Powermancer	- A	Space Quest 1	L P A	Wasteland (Parag.)	- A
Champions of Krynn	L P A	Europe Alliance	- A	Indiana Jones 4	(L P)	Lure of the Temptress	- A	President is Missing	- A	Space Quest 2	L P A	Wastewar	- A
Chaos Strikes Back	L P	Eternom	L P A	Insectar X	- A	Manhunter - New York	(L P)	Prince of Persia	L P	Space Quest 3	- A	Waxworks	- A
Chrono Quest 1	- A	Eye of the Beholder 1	(L P)	It came from the Desert	(L P)	Manhunter - San Francisco	(L P A)	Project Firestart	- A	Space Quest 4	L P A	Wool	- A
Chrono Quest 2	- A	Eye of the Beholder 2	(L P)	Jet	- A	Mars Saga (Cuebook)	(L P)	Project Stealth Fighter	- A	Space Quest 5	L P A	Willy Beamish	(L P)
Codenamer: Icaron	(L P A)	Eye of the Beholder 3	- A	Jonathan	- A	Mewla	- A	Project Stealth Fighter	- A	Space Rogue	- A	Wing Commander + Sec. Miss.	- A
Colonel's Bequest	(L P A)	F-14 Tomcat	- A	Jones in the Fast Lane	- A	Might & Magic 1	- A	Quest for Glory 2	L P A	Spellcasting 101	- A	Winzer	- A
Conquests of Camelot	(L P A)	F-15 Strike Eagle 2	- A	Kampfgruppe	- A	Might & Magic 2	- A	Quest for Glory 3	(L P)	Spellcasting 301 - Spring Br.	- A	Wonderland	- A
Conquests of the Longbow	L P	Fairy Tale Adventure	(L P)	Kathedral Die	(L P)	Might & Magic 3	(L P A)	Quest for Glory 3	- A	Spirit of Adventure	- A	Zak McKracken	L P A
Crossed of dark Savant	- A	Fascination	- A	King Arthur	- A	Might & Magic 5	L P	Railroad Tycoon	- A	Stadt der Löwen	- A	Zork	- A
						Millennium 2.2	- A	Reich der Stars	- A	Star Flight 1	- A	Lund P in Klemmen (L P bedeutet Lösung und Pläne zusammen 15,- DM + Fehldrucke (The End))	- A

UNSER NEUJAHR'S-ANGEBOT - BEI ANFORDERUNG EINES KUNDENMAGAZINS KOSTENLOS DIE MEGA FUN DEZEMBER 93!





PRIVATEER
PC dA 99.95

ELITE 2 - THE FRONTIER
AM dV 79.95
PC dV 94.95

PIRATES GOLD
PC dV 109.95

die weiteren Plätze

4. T.F.X dV	99.95
5. MANIAC MANSION 2 dV	99.95
6. ACES OVER EUROPE dV	94.95
7. X-WING dA	94.95
8. SIMON THE SORCERER dV	99.95
9. ANSTOSS dV	84.95
10. AUFSCHWUNG OST dV	79.95

Fordern Sie Ihr aktuelles Kundenmagazin sofort an! Wer schnell reagiert, bekommt eine Ausgabe der "MEGA FUN" Dezember 1993 dazu. Natürlich kostenlos und unverbindlich.



Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

ANIME VIDEO-FILME - "DIE" COMIC-REIHE - LISTE ANFORDERN!

AMIGA

a train dV	99.95
a-train construction set dV	49.95
abandoned places 2 dV	79.95
ambersoon dV	94.95
ambersoon dA	84.95
anastoss dV	84.95
ausforschung ost dV	79.95
b 17 flying fortress dA	79.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle-data) dV	79.95
body blows dA	79.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
chaos engine dA	64.95
chase h.q. dA	79.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
combat airport dV	79.95
curse of enchantio dV	89.95
deep core dA	59.95
deluxe point 4.1 dV	199.95
desert strike dA	79.95
die sieder dV	94.95
disposable hero dA	69.95
donk-the samurai duck dA	59.95
dune 2 dA	69.95
eishockey m. weihnachtsst. dV	94.95
eishockey manager dV	84.95
elite 2 - the frontier dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
flashback dV	79.95
goal dV	69.95
goblins dV	79.95
goblins 2 dV	79.95
grand national dA	74.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95

IBM-PC

jonathan dV	94.95
koiser dV	99.95
legends of valour dV	89.95
lemmings 2 dA	79.95
lemmings dA	69.95
lost vikings dV	84.95
lotus math dV	79.95
lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
microprose 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
monopoly dV	79.95
patizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
premier manager dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
flugsimulator 5 dV	129.95
freddy pharkas dV	94.95
shadowlands dA	79.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city de luxe dA	79.95
sim city and populous dA	89.95
space hulk dA	79.95
speedball 2 dA	74.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
transarcia dV	69.95
trudlers dA	69.95
turkic 3 dA	59.95
ultima 5 dA	79.95
ultima 6 classic dA	49.95
war in the gulf dV	84.95
waxworks dV	74.95
wholes voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
wizardry 6 bone c. forge dV	79.95
zak mc kracken dV	69.95

IBM-PC

a train dV	99.95
ambersoon dV	89.95
ambush at sorinor dV	94.95
b-wing(x-wing mission 2) dV	49.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burntime dV	94.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
conquests of the longbow dV	94.95
cyberace dV	94.95
der schatz im silbersee dV	99.95
dune 2 dA	79.95
eye of the beholder 3 dV	104.95
f 15 strike eagle 3 dA	109.95
fields of glory dA	84.95
flashback dV	84.95
flugsimulator 5 dV	129.95
freddy pharkas dV	94.95
goblins 3 dV	94.95
history line dV	89.95
hook dA	89.95
inco 2 dV	99.95
indiana jones 4 dV	89.95
indy car racing dA	79.95
ishar 2 dV	79.95
jurassic park dV	84.95
kings quest 6 dV	99.95
lands of lore dV	79.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
links 386 kurs pebble beach dA	59.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost in time dV	99.95
lost vikings dV	94.95
maniac mansion 2 dV	99.95
microprose f1 grand prix dA	99.95

IBM-PC

might & magic 5 dV	99.95
monkey island 2 dV	89.95
nhl hockey dA	94.95
patizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
populous 2 dA	84.95
prince of persia 2 dA	84.95
privateer speech pack dA	49.95
railroad tycoon deluxe dA	94.95
return to zork dA	99.95
schwarze auge das dV	89.95
seal team dA	94.95
sensible soccer dA	74.95
shadow caster dA	94.95
simon the sorcerer dV	99.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
streetfighter 2 dA	79.95
strike commander dA	99.95
strike commander tact. op. 1 dA	49.95
strike speech pack dA	49.95
stronghold dV	94.95
subwar 2050 dV	109.95
syndicate dV	94.95
syndicate data disk 1 dV	49.95
t.f.x. dV	99.95
task force 1942 dA	104.95
trivial pursuit dV	79.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7 - the schwarze plorte dA	104.95
ultima underworld 2 dA	89.95
unlimited adventures dV	94.95
wall street manager dA	94.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wing commander academy dA	84.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95
x-wing mission disk dV	49.95
x-wing upgrade kit dA	69.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

1293 apocalypse dA	69.95
1293 body blows galactic dA	59.95
1293 prophecy of the shadow dV	84.95
1293 simon the sorcerer dA	84.95
1293 theatre of death dA	74.95
1293 tornado 1mb dA	79.95
1293 wizardry 7 US	94.95
1293 xmas lemmings dA	44.95
0194 elfmania dA	69.95

IBM-PC 3.5

1293 abandoned places 2 dA	94.95
1293 blue force dV	94.95
1293 comanche mission disk 2 dA	69.95
1293 f55 scenery new york US	84.95
1293 lotus math dA	84.95
1293 return of the phantom dV	109.95
1293 sam & max - hit the road dV	99.95
1293 spellcraft aspect of val. dV	99.95
1293 xmas lemmings dA	44.95
0194 archon ultra dV	99.95
0294 ultima 8 - the pagan dA	99.95
0294 ultima 8 - the pagan(sap) dA	49.95

IBM-PC CD-ROM

1293 burntime dV	94.95
1293 golden 7 dV	104.95
1293 quest & fun dV	99.95
1293 quest & fun dV	84.95
1293 strike commander US	99.95
1293 turkic 2 US	99.95
1293 might & magic 3-5 dV	99.95
1293 off limits! (14 spiele) dA	29.95
1293 tour! (incl. verwaltung) dV	59.95

SONDERANGEBOTE

AMIGA

bard's tale 3 the dA	39.95
captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
corruption dA	39.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
enchanter US	29.95
falcon mission 1 US	29.95
olympiad collection US	29.95
skyblaster dA	9.95
sorcerer US	29.95
spidertronic dA	19.95
waterloo dA	19.95
xanox 2 the megablast dA	29.95

IBM-PC 3.5

backgammon US	19.95
bloodwyrch dV	29.95
budokan dV	34.95
colossus chess x dA	19.95
crisis in the kremen US	39.95
living jigsaws US	29.95
megaphonix (vga) US	19.95
olympiad collection US	19.95
speed pack (vga) classics US	19.95
sports pack (vga) classics US	19.95
star pack (vga) classics US	19.95
strategy games US	9.95
strike poker 2 US	29.95
triple action 1 US	29.95
triple action 2 US	29.95
triple action 3 US	39.95
triple action 4 US	39.95
triple action 5 US	39.95
wwf-wrestle mania dV	29.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

cd-rom philips 205	PC 359.95
cd-rom 300 kb/s incl. Contr.	PC 444.95
roland midi sound 2000 sb	PC 599.95
roland scc1 bundle	PC 999.95
turtle beach multi sound	PC 1599.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 149.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 239.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 basic	PC 289.95
sound blaster 16 asp	PC 459.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 419.95

ZUBEHÖR

aktiv-boxen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick manix twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus orig. microsoft	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb odoo	AM 99.95
speicher 512 kb odoo + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte netto 12,-
bei Versand per Nachnahme netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWST.
Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWST.
Ihre Zollbehörde er

einliest, nimmt man den Senf. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel. Man unterhält sich mit Grundy Golem, dem Spielleiter, über einige Einzelheiten und wählt Nada Naga als Gefährtin aus.

Air

In der Höhle läßt man Nada nach Fallen Ausschau halten, und kurz darauf findet sie den Ausgang ins Freie. Dort trifft man zum ersten Mal die Gegenspielerin. Bei der Brücke nimmt man die Butterblume und die Kirsche mit und begibt sich zum Teich, in den man einen Blick werfen sollte. Im Dorf spricht man den Headman

dem man das T und das Ei genommen hat, schildert man Nuff das Problem der Bürger und erhält ein Rezept für eine Mixtur.

Das Rezept

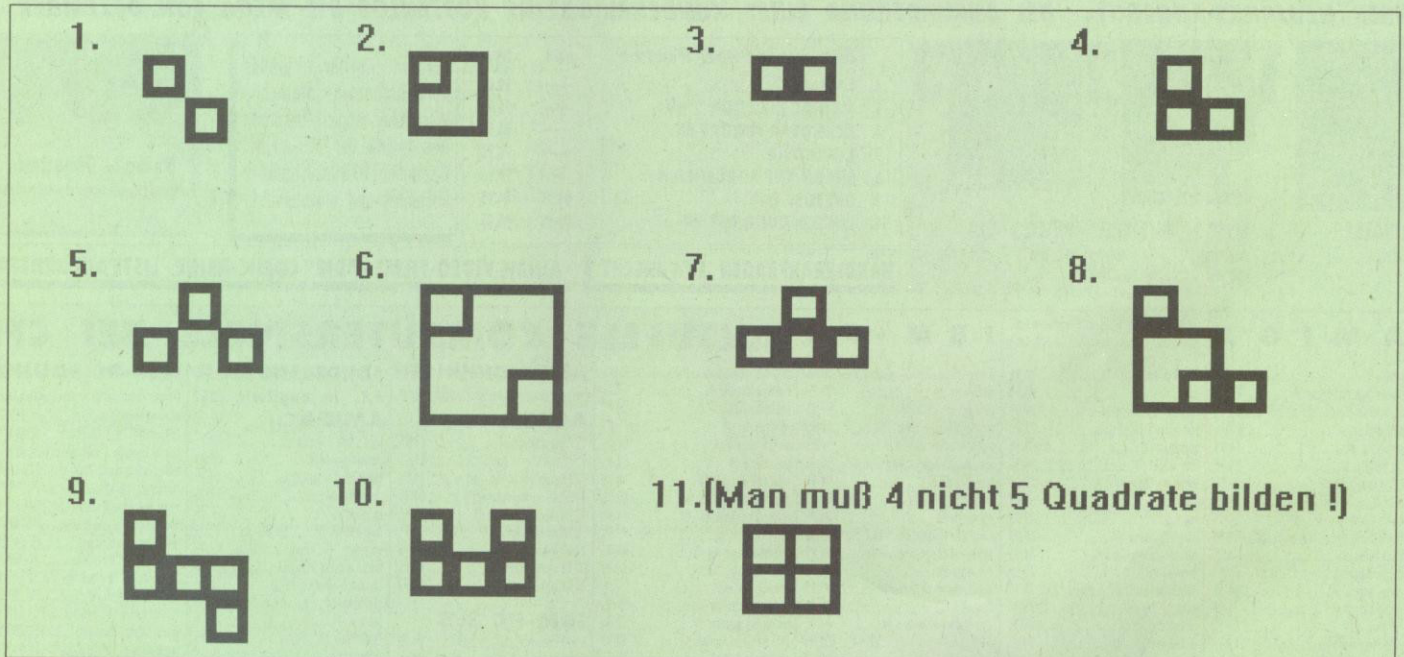
- 2 eye screams
- 3 pints of water
- a large egg
- a piece of sail
- a dash of butter
- 2 cough drops
- a firefly.

Mit der leeren Butterblume, in der sich die Butter befand, kann man die Feuerfliege einfangen. Um an die Cough Drops zu gelangen, bedarf es

Earth

Am Teich trifft man Metria, die man dazu überreden muß, das Gebäude im Norden aufzuschließen (nicht aus dem Teich trinken!). Im Gebäude nimmt man Steinkrug, Steinkeil und das Glas (das Glas hat die Form einer Tür!). Der Raum mit der Steintafel sollte noch unbeachtet bleiben. Ein Blick in den Spiegel bringt ein Plus auf das Punktekonto. Wird im "Schaltterraum" der Knopf gedrückt, erscheint ein weiterer Knopf, den man auch drücken sollte. Kommen keine neuen Kröpfe mehr, muß man jeden noch einmal drücken, bis der Hauptschalter erscheint. Im darunter-

und des Papiere die Schrift abpausen. Nun hat man das Rezept für "Mack's Meister Knaller". Die leere Butterblume und das Feuerwasser, das man vom Lavamenschen erhält, werden in den Steinkrug gegeben. Das Ganze wird gut gemischt und kommt in den Ofen, bis es gold-braun gebacken ist. Endlich kann man den Knaller entzünden und in das Feuer werfen. Jetzt heißt es aber so schnell wie möglich zu verschwinden, da man von der Explosion nicht unbedingt auch "ausgelöscht" werden sollte. Mit Anker und Seil erklettert man sich den Weg in die Freiheit.



an. Als er sein Problem vorgebracht hat, erklärt man sich bereit, ihm zu helfen. Zunächst nimmt man die Lampenschirme und den Stein und geht dann zum Pier. Am Steg entdeckt man einen Leinenfetzen und ein Seil, welches sich allerdings nur mit Nada's Hilfe entfernen läßt. Man geht jetzt zurück zur Brücke, verbindet den Anker mit dem Seil und zieht somit das Stück Holz an Land. Das Holz muß vom Headman zugeschnitten werden, da es sonst nicht von Nutzen ist. Am Kliff legt man erst das Holz auf den Felsbrocken, dann den Stein und bittet Nada, das jetzt vollständige Katapult zu benutzen. Der Stein landet im verzauberten Eimer und hindert ihn so an der Flucht. Man nimmt den Eimer und kann den Weg fortsetzen, der vorher versperrt war. Durch geschicktes Überreden gibt der Wächter den Weg zum Fairy Nuff frei. Nach-

der Mithilfe Nada's. Wenn alles vermischt ist, geht man zu Nuff, der das Gebräu in zwei Behälter (Lampenschirme) füllt. Nachdem man wenig später das Zensur-Schiff unbeschädigt gemacht hat, erhält man ein Schwert, welches noch eine entscheidende Rolle spielen wird. Nuff verrät schließlich die Abkürzung in das Nichts.

The Void

Zuerst liest man im Compendium über The Void nach und erhält einen sehr wichtigen Tip. Schaut man sich um, bemerkt man, daß tatsächlich kein normaler Weg aus dem Nichts führt. Nach einiger Zeit erscheint eine Tür und verschwindet sofort wieder, aber Nada will dies nicht so recht glauben. Die Tür erscheint immer deutlicher und bleibt am Ende bestehen, wenn man Nada von der Existenz dieser Tür überzeugt.

liegenden Raum ist Nada gefangen (nicht anschauen!). Ein freundliches Wort zu den Handfesseln kann Abhilfe schaffen. Mit dem Moos, das man ins Glas füllt, bringt man den Eisenbaum zum Schmelzen. Kurz darauf findet man sich in der Feuerwelt wieder.

Fire

Man läuft den Weg entlang, bis man auf zwei feurige Gestalten trifft. Jetzt bittet man Nada, sich einen Knoten in die Haare zu machen. Tut sie dies, erhält man ein Brötchen (engl.: bun = Brötchen; Haarknoten), auf das Senf geschmiert werden muß. Der "Hot Dog" fühlt sich dadurch bedroht und verschwindet. Nachdem man vom Feuermenschen einige Informationen erfragen konnte, nimmt man die Holzkohle und geht zurück zu dem alten Kellergewölbe (Earth). Man muß den Raum mit der Steinplatte finden und mit Hilfe der Kohle

Water

In der Nähe der Brücke erscheint der "Pay the Toll"-Troll. Bieten wir ihm unsere Dienste an, so läßt er uns die Brücke überqueren. Man nimmt den Wasserschlauch und kehrt zu Troll's Wohnung zurück, die unter der Brücke liegt. Im Labor seiner Behausung leitet man das Wasser in den Brunnen um. Doch bevor man den Wasserhahn aufdreht, sollte man den blauen Knopf drücken, um einer größeren Katastrophe zu entgehen. Auf dem Grund des Brunnens liegt der Schlüssel, den man dem Troll übergeben muß. Bevor uns der Troll weiterziehen läßt, muß man noch eine seiner Rätselaufgaben lösen. Die Streichholz-Aufgabe ist die einzige, die man ohne Probleme lösen kann (s. Abb. 1). Zusätzlich kann man nun ein Brecheisen sein eigen nennen.

In der Höhle trifft man auf Com-Pewter, der uns ein wei-

teres Mal auf die Probe stellt. Es gilt, bei bestimmten Begriffen die zu ergänzenden Buchstaben zu finden. Die Lösungen sind:

Runde 1:

- 1.S (spear)
- 2.D (dates)
- 3.P (pecans)
- 4.E (steer)
- 5.A (lamia)

Runde 2:

- 1.O (moose)
- 2.B (cobra)
- 3.F (fleas)
- 4.E (panties)
- 5.T (tangles)

Da der Buchstabe T (Runde 2/5.) nicht zur Auswahl steht, muß man selbst Abhilfe schaffen und den Teebeutel oder das "Tee" einwerfen. Als Compewter daraufhin die Spielregeln zu ändern versucht, legt man ihn mit einem Virus, den man von Grundy Golem bekommt, auf Eis. In der Hütte spricht man mit Ma Anathe und nimmt den Windsocken. Nun unterhält man sich mit der Ogre-Frau, nimmt den Windbeutel und geht zu dem Geysir, dem man den Windsocken überzieht. Der Junge, der so zurück in den Besitz seines Balles kommt, repariert den Schubwagen vor Ma Anathe's Haus. Schiebt man den Wagen zur Seite, kommt ein Segeltuch zum Vorschein, das sich ausgezeichnet für das Boot gebrauchen läßt. Mit Hilfe des Windbeutels kommt man zu dem Wächter des Berges. Die Antworten sind:

1. error
2. Airedale
3. window
4. air conditioning
5. errand
6. windbag
7. airplane
8. airbag
9. windmill
10. breeze

Nun kann man den Berg betreten, das Souvenir Ma Anathe bringen und so den Trank erhalten, den die Ogre Frau braucht.

Gap Chasm

Auf dem Weg zur Schlucht trifft man auf einige Kreaturen, die man jedoch unbeachtet lassen kann. Am Gap angekommen, weigert sich Nada, uns zu folgen. Zufällig kommt unsere Gegenspielerin vorbei, und wir lassen uns auf einen Begleitertausch ein. Mit Sammy Cat und Jenny betritt man die

Schlucht und erspät sofort den Drachen, um den man sich aber nicht zu kümmern braucht. Man beginnt ein Gespräch mit der Wolke, die über dem Drachen schwebt. Nachdem ihr Selbstbewußtsein genug geschwächt ist, läßt sie einen Schneesturm los, der den Drachen niederstreckt. Vor Humfrey's Schloß angekommen, hilft Sammy die Tür zu öffnen. Die Zugbrücke muß tatsächlich auf den Weg heruntergezogen werden. Damit die Seeschlange einschläft, sperrt man die Grille in ein Glas ein. Dann kann man den Burggraben überqueren und mit der Brechstange das Gitter aufhebeln ("lok pic" nicht vergessen!). Man zieht Hebel 1, 2 und 4, damit man zu Humfrey gelangt. Um die "andere Welt zu berühren", schauen wir in die Kürbisflasche.

The Gourd

Den Zombie läßt man stehen und schließt sofort die Eingangsluke an der Rückseite des Hauses mit dem Dietrich ("lok pic") auf. Unten angekommen, nimmt man Seil und Schlüssel und schließt die Tür auf. Das Seil befestigt man am Hebel und am Geländer. Oben schlägt uns Nada Naga die Dachluke vor der Nase zu. Jetzt drückt man den Knopf mit der Aufschrift "Knopf drücken um Falltür zu öffnen". Dadurch wird jedoch die Falltür unter unseren Füßen geöffnet. Noch leicht verwirrt schaut man sich im Raum um, nimmt das Pain-B-Gone Fläschchen und untersucht die Bücher am Kamin. Wieder befreit, gibt man das Pain-B-Gone auf die Fensterscheibe und holt den Stock. Mit ihm können wir die Dachluke öffnen und im letzten Moment das Schwert auf den teuflischen Preis schleudern...

Nun darf man sich True Believer nennen und sollte ca. 990 – 1000 Punkte auf sein Konto erspielt haben.

Dracula Unleashed

Den Knoblauch einstecken, in Weihwasser baden und los geht's mit der Lösung von Thomas Wolters aus Kassel.

Vorab noch ein paar allgemeine Tipps zum Spiel für diejenigen, die nicht nur nach der Lösung spielen wollen:

– Bei allen Orten, nach jeder Sequenz, auf den Füller im Tagebuch klicken. So kann man

später, wenn man hängt, nachschlagen und findet dort oft einen Hinweis, wie es weitergeht.

– Auch ist es für viele, die in der englischen Sprache nicht so fit sind, von Vorteil, die Sequenzen mehrmals zu verfolgen, da die Sprache zwar oft recht schnell gesprochen wird, aber, je öfter man sie hört, desto verständlicher klingt sie.

– Zur Lösung des Spiels ist es erforderlich, daß bestimmte Gegenstände vor Besuch eines Ortes in die Hand genommen werden müssen. Teilweise erfährt man durch die Sequenzen, welcher Gegenstand zu welchem Ort gehört. Manchmal muß man allerdings, wie bei einem "normalen" Adventure, auch kombinieren.

Lösung

Die Lösung ist der Reihe nach gegliedert, in der die Orte besucht werden sollten. Mit dieser Reihenfolge sind sehr viele Sequenzen zu sehen, jedoch sind andere Kombinationen möglich! Hinter den Orten steht, was zu machen, bzw. welcher Gegenstand hier vor Eintritt des Ortes zu benutzen ist.

1. Tag

28.12.1899, 7 Uhr

Annisette: Nur Konversation
Telegraph: Vorher Pater Janos Visitenkarte benutzen!
Hades Club: Nur Konversation
Newsstand: Zeitung lesen!
Adresse vom Pub erhalten
Holmwood: Adresse von Harkers erhalten
Pub: Adresse von Bookshop erhalten
Harker: Visitenkarte von Harker bekommen!
Bookshop: Buch (EVIL-TALES) bekommen!
Adresse von Asylum erhalten
Asylum: Schlagbeutel bekommen!

Holmwood: Geschenk von Mina bekommen!
Harkers Büro: Geschenk vorher benutzen! Wir bekommen ein Kreuz!

Annisette: Kreuz vorher benutzen! Wir bekommen eine Rose geschenkt!
Hades Club: Nur Konversation
Asylum: Nur Konversation
Home: Telegramm lesen! Uns wurde ein Messer geschickt!

Pub: Nette Erzählung
Asylum: Nur Konversation ca. 24 Uhr
Home: Traum

2. Tag

29.12.1899, Ab 7 Uhr

Newsstand: Zeitung lesen!
Adresse von Friedhof erhalten
Annisette: Nur Konversation
Bookshop: unbekanntes Ta-

schentuch vorher nehmen!
Adresse von Uni erhalten.
Hades Club: Münze bekommen!

Asylum: Van Helsing's Visitenkarte bekommen!

Harkers Büro: Vorher Messer in Hand nehmen!

Harker: Vorher Rose benutzen!

Telegraph: Hier gehen wir zweimal rein! Einmal mit Van Helsing's Visitenkarte und dann mit Pater Janos Karte!
University: Auch hier zweimal reingehen! Erst mit unbekanntem Taschentuch dann mit der Münze!

Harker: Wir treffen auf Van Helsing

Annisette: Wir erhalten einen Brief, den wir im Hades Club abgeben müssen!

Hades Club: Brief vorher in Hand nehmen! Wir bekommen Schlüssel!

Bookshop: Schlüssel vorher benutzen! Wir entdecken ein altes Buch!

Home: Telegramm lesen! Traum

3. Tag

30.12.1899, Ab 7 Uhr

Newsstand: Zeitung lesen!
Annisette: Nur Konversation
Hades Club: Nur Gespräch
Bookshop: Nur Konversation

Ab 10 Uhr

Friedhof: Vater von Annisette wird beerdigt, Gegenstand wird vom Priester versprochen.
University: Altes Buch vorher in Hand nehmen!

Ab 11 Uhr

Asylum: Schlagbeutel vorher benutzen!
Home: Telegramm lesen!
Pub: Altes Buch vorher in Hand nehmen!

Holmwood: Nur Konversation

Ab 18 Uhr

Harker: Altes Buch vorher einstecken! Erhalten nach Sequenz Wolfskraut!
Home: schlafen! Traum
Annisette: Nur Gespräch

4. Tag

31.12.1899, Ab 7 Uhr

Annisette: Juliet ist tot!
Harker: Wir bekommen Kreuz!
University: Kopflös
Harkers Büro: Nur Konversation

Hades Club: Nur Gespräch
Asylum: Hammer und Pfahl gefunden!

Home: 2 Telegramme lesen! Rolle erhalten!

Ab 12 Uhr

Friedhof: Juliet wird beerdigt!
Pub: Wir erhalten Nachricht von Holmwood (FALLE)!

Annisette: Nur Mittagessen
Harkers Büro: Rolle vorher nehmen!

Hades Club: Geheimtür ent-

deckt (wichtig)!
Holmwood: Nur Gespräch
Friedhof: Hammer und Pfahl
vorher nehmen!
Annisette: Gefahr
Pub: Hier erhalten wir eine
Karte!

Ab 21 Uhr

Annisette: Dracula erscheint!
Annisette: Annisette ist ver-
schwunden!

Ab 24 Uhr

Hades Club: Finale, vorher
Kreuz in Hand nehmen!

Noch einige Hinweise zum letz-
ten Tag: Nie zum Bookshop
gehen, da man hier 5 Stunden
verliert. Außerdem sind mehre-
re Ausgänge möglich. So stirbt
der Doktor um 1 Uhr im Assy-
lum, Harker um 3 Uhr bei
Holmwood und Van Helsing u.
Mina um 4 Uhr bei den Har-
kers.

Master of Orion

Ein paar nützliche Einstei-
gertips für dieses nette Strate-
giespiel hält Frank Stuber aus
Mannheim für alle Raumpro-
spektoren bereit.

Je nachdem, welche Größe
Ihr für Eure Galaxie vorbe-
stimmt, solltet Ihr gleich zu
Beginn großen Wert auf die
Rassenauswahl legen. Die
schlechteste Wahl sind die Hu-
mans, Psilons oder Darloks, da
man ihre Fähigkeiten nach ei-
nigen Jahren auch so sehr gut
beherrscht. In einem kleinen
Universum eignen sich die
Meklars sehr gut, man kann mit
ihnen sehr viel Industrie auf
einen einzigen Planeten
packen und dadurch hat man
mit 3-4 Planeten schon so gut
wie gewonnen.

In großen Galaxien sollte
man auf eine der Kämpferras-
sen setzen!

Zur Expansion am Anfang
gleich eine Strategie ausarbei-
ten, mit der man ca. 5 gute
Planeten bekommt. Diese muß
man dann mit viel Industrie
vollstopfen. Wenn sie mit
genug Industrien und Bevölke-
rung ausgerüstet sind, stellt
man auf Forschung um. Jetzt
kommt es darauf an, an wel-
cher Stelle der Galaxis sich
das eigene Imperium befindet,
prinzipiell läßt sich sagen, daß
man nicht mit mehr als 2 Ras-
sen gleichzeitig im Krieg sein
sollte, also früh genug Allian-
zen und Handelsabkommen
schließen.

Spyonage bei den Gegnern
bringt übrigens nicht viel, da
man selbst meistens einen

großen Tech-Level Vorsprung
hat (also Security hochsetzen).

Wobei wir auch schon bei
diesem Thema wären, wie
schon weiter oben erwähnt,
muß man seine Kolonien, so-
bald sie voll ausgebaut sind,
alles in die Forschung investie-
ren lassen.

Großen Wert sollte man
dabei auf folgende Bereiche
legen:

Computer, Construction und
Weapons. Die anderen kann
man am Anfang noch etwas
vernachlässigen (später um-
stellen).

Kommen wir zu den Schif-
fen, man sollte 3 verschiedene
Typen konstruieren. Als erstes
ein Schiff zur Verteidigung der
eigenen Planeten, das etwa
wie folgt ausgerüstet sein soll-
te:

- Automated Repair Units (später das erweiterte Modell)
- Zortrium Armor (später Andrium Armor)
- 5-7 Heavy Blast Cannons (später Heavy Phaser)
- Schiffe, die zum Angriff auf feindliche Planeten dienen sol-
len - müssen mind. noch ein
paar Fusions-Bomben (besser
Omega-V-Bomben) dabei ha-
ben. Schiffe zum Kolonisieren
von Planeten nur mit einer Co-
lony Base ausstatten, da sie
dadurch billig bleiben. Kleine
Schiffe lohnen sich definitiv
nicht!

Außerdem ist im Spiel noch
eine nette kleine Überraschung
eingebaut, die ich aber nicht
vorweg nehmen möchte
(grins).

Wer diese Tips befolgt, kann
sich sicher bald "Master of
Orion" nennen und mal den
"Impossible"-Modus ausprobie-
ren.

Shadow Caster

Origins 3D-Spektakel ist
zwar keine übermäßig harte
Rätselnuß, trotzdem kann die
Komplettlösung von Simon
Winkelbach aus Scheden nicht
schaden.

Symbole:

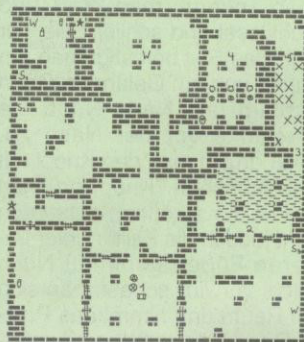
■ = Wand	≡ = Wasser/Blut
☼ = Sumpf/Säure	☼ = Lava
■ = Teppich	
S = Start	★ = Teleporter
△ = Treppe hoch	▽ = Treppe runter
▲ = Obelisk	△ = Obeliskenspitze
⊕ = offene Tür	⊕ = verschlossene Tür
— = Geheimtür/Wand	☼ = Truhe
☼ = Gitter	☼ = Feuer
☼ = Schußfalle	☼ = Kraftfeld
☼ = Zielscheibe	☼ = Kette
☼ = Faß	
W = Stab	☼ = Horn
☼ = Rüstung	☼ = Schwert
☼ = Shuriken	☼ = Dreizack
☼ = Heiltrank	☼ = Krafttrank
☼ = Kraftkehl	☼ = Schlüssel
☼ = Statuorkopf	

Level 1

In den ersten vier Level muß
man vier Statuenköpfe finden,
um von dem vierten in den
sechsten Level zu gelangen.

Zu Anfang erhält man gleich
die Gestalt des Maorin, welche
sich gut zum waffenlosen
Kampf eignet. Bei (1) muß man
mit dem gefundenen Stab die
fliegende Kiste abschießen, um
ein Metalldreieck zu erhalten,
welches auf den Steintisch ge-
legt wird und den Teleporter zu
Level 2 bzw. 3 freigibt. Bei (2)
legt man die Überreste der
fleischfressenden Pflanzen in
den Sumpf und schafft sich da-
durch einen Weg zum anderen
Ufer. In dem Flur hinter (3) ver-
bergen sich Trittplatten, welche
Feuerschüsse auslösen. Die
Trittplatten erkennt man, wenn
man den Katzenblick des Maorin
einsetzt. Bei (4) benutzt
man den gefundenen Shuri-
ken, um die Zielscheiben hin-
ter den Flammen abzu-
schießen, wonach das Feuer
erlischt und den Weg zum Sta-
tuenkopf freigibt.

Level 1

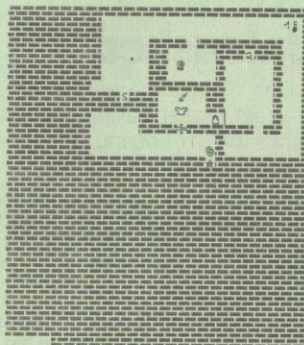


© Simon Winkelbach

Level 2/3

Bei Level 2 und Level 3 han-
delt es sich um den gleichen
Level, nur einmal Unter- und
einmal Überwasser. Zuerst
weicht man am besten den an
der Decke hängenden Vampi-
ren aus und schwimmt zu
Kette bei (1), an welcher man
zieht, damit das Wasser ab-
läuft. Dann nimmt man den
Schädel im Raum davor und

Level 2/3



© Simon Winkelbach

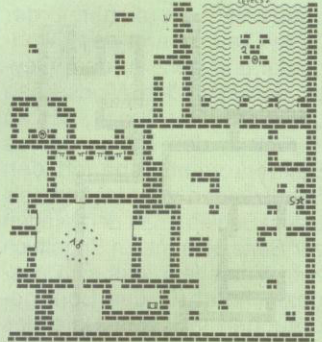
setzt diesen bei (2) auf das
Skelett, welches hiernach zum
Leben erwacht und sich außer-
dem die Geheimtür öffnet und
den Weg zu einem weiteren
Statuenkopf freigibt.

Level 4/5

Level 5 bezeichnet das klei-
ne unwichtige Unterwasserge-
biet im Graben von Level 4. In
diesem Level warten eine
Menge Skelette auf ihren Tod.
Um den vorletzten Schädel zu
erhalten, nimmt man den
Schlüssel bei (1), wodurch sich
ein Kreis mit Holzpfählen er-
hebt, alle Geheimtüren geöff-
net werden und rote Gnome
freigelassen werden. Nach ei-
niger Zeit senken sich die
Pfähle, und man kann den Sta-
tuenkopf holen. (In der Truhe
befindet sich ein Stab.)

Nachdem man drei Statu-
enköpfe gefunden hat, setzt
man diese in die Statuen auf
der Insel (2) ein und kann nun
von dort in den sechsten Level
gehen.

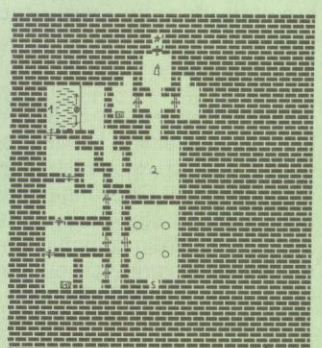
Level 4



Level 6

In dieser Gruft wimmelt es
von roten Gnomen und Fleder-
mäusen (für die Fledermäuse
reichen zwei Shuriken-Schüs-
se). Aus der Truhe in der Süd-
West-Ecke nimmt man den
Power- und den Stärketrank.
Dann schießt man auf die Me-
tallscheibe hinter dem Sumpf
bei (1) und kann danach über
eine Brücke zum Endgegner in
Raum (2) gehen. Vorher sollte
man allerdings einen Schluck
vom Power-Trank nehmen.

Level 6

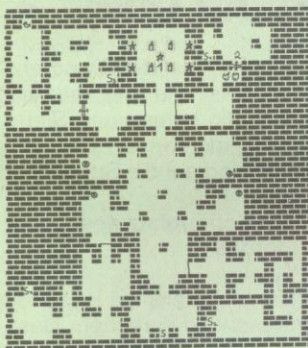


Nun steht der Weg frei zum Obelisk für die Gestalt des Cauns. (In der Truhe im linken Raum befindet sich ein Drachenhorn.)

Level 7

In diesem Tempel warten einige schwierige Gegner; unter anderem zwei blaue Mönche, die einem durch ihre Schüsse Kraft abziehen. Man zerstört die vier Zielscheiben, um dann in Raum (1) den ersten Teleporter zu Level 11 zu benutzen (Level 8-10 sind im Spiel nicht vorhanden). Die anderen Teleporter sind noch hinter Geheimtüren verborgen und werden nach und nach beim Zurückkehren in den Tempel freigegeben. Falls man gerade von Level 13 kommt, nachdem man die Gestalt des Opsis erungen hat, schießt man mit diesem bei (2) einige Frostbälle auf die Flammen. Um den Gegner im folgenden Raum zu besiegen, benutzt man am besten den Todesschuß.

Level 7

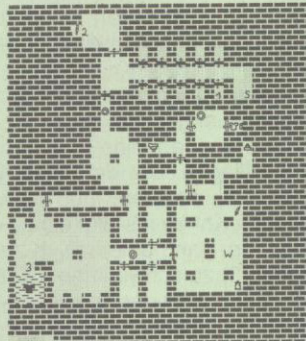


Level 11

Die Hauptgegner dieses Levels sind Werwölfe. Hinter der ersten Tür links im Flur steht ein alter Mann, mit dem man sprechen sollte. Im Raum (2) zieht man die Kette, um die verschlossene Tür im Vorraum zu öffnen. Dahinter versperrt ein Faß den Weg, welches aber vom Caun übersprungen werden kann. Im Raum (3) warten vier Obsis-ähnliche Wesen, welche man am besten mit Fernwaffen tötet. Vor dem Sumpf zieht man die Kette, wodurch eine Caun-Rüstung aus dem Käfig fällt. Diese kann man am leichtesten mit dem "Ferngriff" des Cauns kriegen. Am Ende des Levels holt man sich die Silberrüstung und den Heiltrank und kann sich dann entscheiden, ob man die Treppe hoch, zum Thronsaal (Level 12) oder die Treppe runter, in den Weinkeller (Level 13) nehmen möchte. Letzteres ist jedoch nicht zu empfehlen, da im Weinkeller außer Mönchen nur

ein unwichtiges Tagebuch zu finden ist.

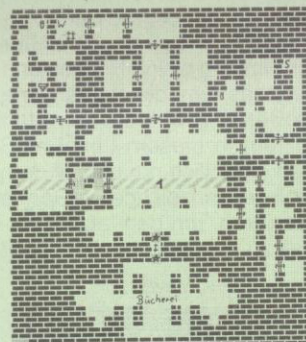
Level 11



Level 12

Im Thronsaal (1) ist Vorsicht geboten, denn hier lauern außer zwei Werwölfen noch zwei Obsis-Wesen, welche wegen ihrer Flughöhe schlecht zu bekämpfen sind. Südlich des Thronsaals liegt die Bücherei mit ca. 6-8 Mönchen und nördlich einige Räume mit weiteren Gegnern. Beide Abschnitte lohnen eine weitere Erkundung nicht. Um zur Treppe zu Level 13 zu gelangen, muß man an drei Mönchen vorbei, die im Raum westlich des Thronsaals warten. Am leichtesten ist es, die Mönche aus dem Raum zu locken und sie dann zu umgehen.

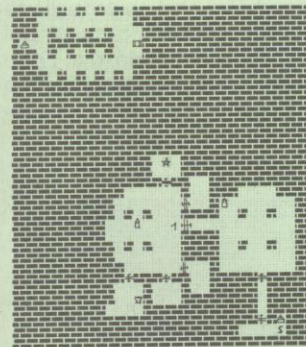
Level 12



Level 13

Dieser Level ist zweigeteilt. In den oberen Abschnitt, den Weinkeller, gelangt man, wenn man im Level 11 die Treppe nach unten nimmt. Außer einer Truhe mit einem kurzen Tagebuch eines Verstorbenen (unwichtig) ist dort nichts zu holen. Im unteren Abschnitt sind hufenweise Werwölfe und im Raum (1) wartet der Endgegner. Dieser verliert bei seinem Tod einen Stab, die Obeliskenspitze und meist auch einen Lichtkristall, der einem einige Male langanhaltendes Licht spendet. Nachdem man die Obeliskenspitze auf den Obelisk gesetzt hat, erhält man die Gestalt des Opsis, und die Tür zum Teleporter im Norden entriegelt sich.

Level 13



Level 14

In dieser Mine werden kleine Wesen gefangengehalten. Die Sklavenhalter sind zähe wildschweinähnliche Ungetüme. Wenn man möglichst wenig kämpfen möchte, kann man diesen ausweichen, da sie sehr langsam sind. Im nördlichsten Teil der Mine stehen drei Riesenpilze, die mit Säure schießen. Im Raum (1) oder im Gang davor wartet der äußerst zähe Anführer (am besten mit dem Todesschuß des Obsis ausschalten.) In Raum (1) zieht man dann an einem Stock im Boden, wodurch die Pflanze dahinter aufblüht und einige energiereiche Früchte abwirft.

Level 14



Level 15

Dieser Level ist von kleinen und großen oder besser gesagt von großen und riesigen Spinnen bevölkert. Die kleineren erledigt man am besten mit dem Shuriken, welcher die Maorin benutzt, weil diese am meisten Energie besitzt. Nach-

Level 15

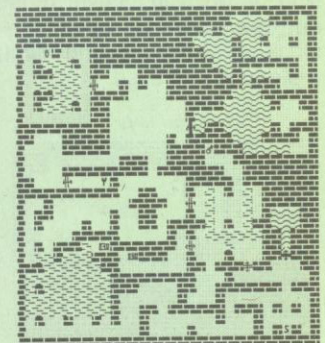


dem man sich durchgeschlagen hat, kommt man zu dem zerklüfteten Flur vor Raum (1), wo einige sehr gefährliche stachelige "Schädelkugeln" herumschweben. (Zur Not einfach durchrennen.) Bei (1) zieht man dann die Kette und holt im westlichen Raum die Obeliskenspitze, welche man auf den Obelisk setzt und die Gestalt des Kahpas (Froschmensch) erhält.

Level 16

Zu Anfang holt man sich den Schlüssel für die beiden verschlossenen Türen. Doch Vorsicht, im Raum davor lungern einige Schädelkugeln herum. Auf jeden Fall sollte man mit dem Obsis zur Truhe (1) fliegen, um sich daraus den Power-Trank und die Wasserrüstung zu holen. Nützlich ist auch die Unterwasserpistole aus Truhe (2). Zum Schluß holt man sich noch den in der Karte eingezeichneten Dreizack und gibt all diese Dinge dem Kahpa. Nun kann man in den gefährlichen Unterwasserlevel eintauchen. Dazu eignet sich am besten der "runde" Raum hinter der verschlossenen Tür im Norden. (Achtung im linken Gang und dem dahinterliegenden Raum fliegen einige sehr starke rote Drachen herum. Dort nicht auftauchen!)

Level 16

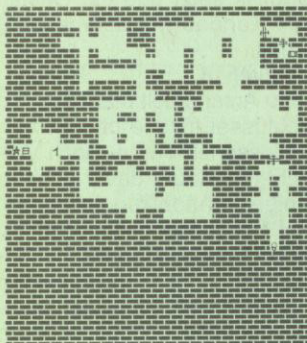


Level 17

Dieser Level liegt vollständig unter der Wasseroberfläche. Natürlich benutzt man hier den Kahpa, da nur dieser im Wasser atmen kann. Überall schwimmen Rochen, Fische und im süd-westlichen Teil sogar Unterwasserdrachen rum. In der Truhe im Nord-Osten befindet sich ein Heiltrank und eine Lightning-Wand. Das eingezeichnete Schutzamulett im Süden sollte man nur durch ein schnelles Tauchen von Level 16 holen, weil in diesem Raum vier Schädelkugeln untergebracht sind. Auf dem Weg zum Endgegner und den zwei Unterwasserdrachen in Raum (1) lohnt es sich, bei knapper Lebensenergie zu-

rückzuschwimmen und aufzutauchen, um sich mit dem Caun zu heilen. Vor dem Endgegner sollte man einen Schluck vom Power-Trank zu sich nehmen. Vor dem Teleporter nimmt man dann die Wasserrune und teleportiert sich zu Level 18.

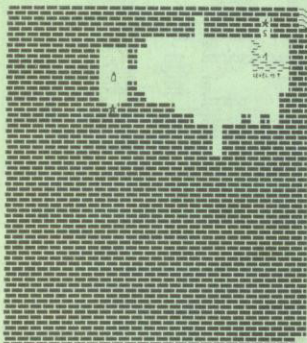
Level 17



Level 18/19

In diesem Saal schwebt ein halbes Dutzend roter Drachen (Ssaire) an der Decke. Zuerst wirft man die vorher gefundene Wasserrune in die Säure bei (1), um diese in Wasser zu verwandeln, benutzt dann den Schleichzauber des Cauns und holt sich beim Oblisk die Gestalt eines Ssaire. Wenn man diese Gestalt angenommen hat, tun einem die Drachen nichts mehr, es sei denn, man greift sie an. Aber selbst dann sind sie machtlos. Level 19 ist nur das kleine Unterwasserstück von Level 18 und nicht weiter von Interesse.

Level 18/19

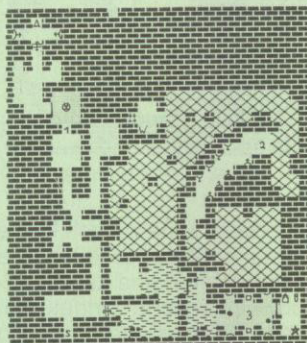


Level 20

Zuerst muß man sich die Obeliskenspitze im Norden holen. Um dieses zu erreichen, zerstört man die Metallscheibe an der Kette in Raum (1) und geht dann durch die Geheimtür. Im Gang vor der Obeliskenspitze sind zwei Demonenbilder an der Wand, welche Feuerbälle schießen. (Schnell durchrennen oder Ferngriff des Caun nehmen.) Über den Sumpf und die folgende Lava sollte man mit dem Ssaire fliegen und möglichst die Feuergiganten links liegen lassen. Im

Flur (2) schießen die Wände Feuerbälle; also so schnell wie möglich hindurch rennen. Bei (3) legt man dann die Felsbrocken auf die Druckplatten und öffnet dadurch die Geheimtür zum Teleporter.

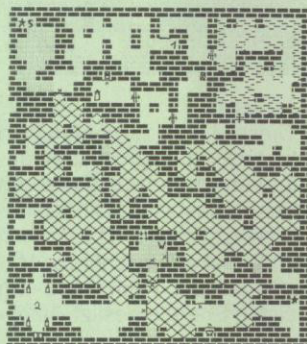
Level 20



Level 21

Dieser Level hat einige grobe Steinwände, die durch einen Schlag von Grost (dem Steingiganten) zerschlagen werden können. Da man diesen jedoch zu Anfang nicht besitzt, muß man einen großen Umweg in Kauf nehmen. Bei (1) benutzt man den Insektenschuß des Cauns, wodurch sich das Froschmaul schließt und die Geheimtür öffnet. Auf jeden Fall benötigt man das Stundenglas, welches im Raum (2) in die dafür vorgesehene Vorrichtung gesteckt wird und dadurch den Obelisk für die Gestalt des mächtigen Grost stoppt. Wer mit Grost zurückgeht, kann sich das "Book of Credits" durchlesen, in dem sich alle Programmierer verewigt haben.

Level 21



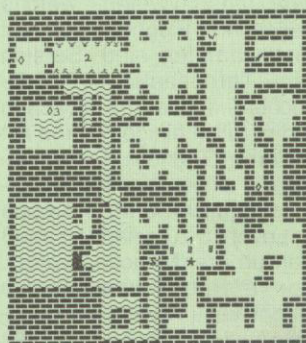
□ = Stundenglas
■ = Book of Credits

Level 22

Dieses ist wohl der unheimlichste, aber auch gefährlichste aller Level. Vorsicht ist vor den kleinen Drachen geboten, die einem viel Energie abziehen können. Um zu Veste im Level 24 zu gelangen, muß man im Raum (1) drei Kristalle in die dafür vorgesehenen Vorrichtungen stecken. Den ersten erhält man, wenn man die Skellette im mittleren Gang von

Raum (1) besiegt und sich dann das Steinschwert in der Nord-Ost-Ecke holt, welches man bei der Steinstatue in Raum (2) (Schüsse!) einsetzt und dadurch die Geheimtür öffnet. Der nächste Kristall (Knochenkristall) liegt im Gebiet des rechten Ganges von Raum (1), in dem einige kleine Drachen umherfliegen. Um den letzten Kristall zu erhalten, muß man mit dem Kahpa ins Blut eintauchen, um dann unterirdisch zu Raum (3) zu schwimmen. Dort zerschlägt man das schwebende Herz und erhält den Blutkristall. Sobald man alle Kristalle in die Vorrichtungen eingesetzt hat, erscheint der Teleporter zum letzten Level.

Level 22

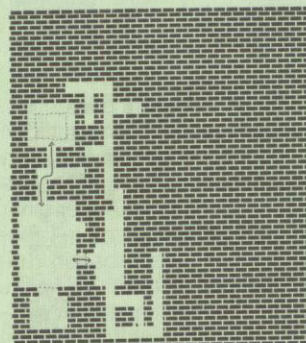


□ = Steinschwert
○ = Kristall

Level 23

Dieser Level ist der Unterwasser- oder besser Unterblutlevel von Level 22. Hier schwimmen einige Rochen und Piranhas rum, die einem keine größeren Probleme bereiten sollten. In diesem Level muß man eigentlich nur die mit dem Pfeil gekennzeichneten Gänge passieren, um den letzten Kristall zu erhalten.

Level 23

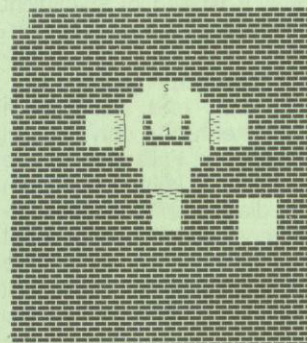


Level 24

In diesem Raum wartet am Ende des roten Teppichs das steinerne Monster "Veste", welches sich in den alten Mann aus Level 11 verwandelt hat und einen dadurch zu täuschen versucht. Gegen Veste hilft nur eines: In Grost verwandeln und immer wieder zuschlagen. Veste verwandelt

sich dann nacheinander in alle vorherigen Endgegner, um dann in seiner wirklichen Gestalt zu erscheinen. Wenn man vorher den Raum erkundet, stellt man fest, daß an drei Stellen die Wände verschwinden und hinter einem Säuregraben einige Mönche zum Vorschein kommen, welche kontinuierlich schießen. Also besser gleich Veste besiegen und die Endsequenz genießen...

Level 24



Police Quest 4

Das Kriminalisten-Duo Sebastian Müller und Christian Repp aus Berlin kommt den Sierra-Meuchelmördern in einer Komplettlösung auf die Spur.

Am Schauplatz des Mordes

Man sollte hier mit jedem der Anwesenden sprechen. Nachdem Ihr das getan habt, schaut Euch den Toten näher an. Klickt mit Eurem Notizbuch auf den Körper und auf die am Boden liegende Zigarette, um Einzelheiten zu vermerken. Nachdem Ihr das getan habt, klickt Ihr den Graffiti-Schriftzug an der Wand an.

Jetzt öffnet Ihr mit Eurem Schlüssel den Kofferraum des Dienstwagens und nehmt den Ausrüstungskoffer an Euch. Die in dem Koffer gefundene Kreide benutzt man mit der Leiche und der Zigarette. Es empfiehlt sich jetzt, mit Nobles über die bisherigen Notizen zu reden. Nach diesem Gespräch unterhaltet Euch noch mit Julie, wenn sie alles fotografiert hat.

Montag, morgens

Unterhaltet Euch mit Hal Bottoms. Geht jetzt zu Eurem Schreibtisch und untersucht ihn. Hier findet man eine Notiz, die man mitnimmt. Zusätzlich nimmt man aus der linken Schublade das Photo.

Weiterhin ist ein 3-14-Formular von Bedeutung. Benutzt Euer Notizbuch auf dem Formular und die Notizen gibt man an Hal. Nun ist der Computer im hinteren Teil des Büros von Bedeutung. Man benutzt die ID-Nummer 612 und das Paßwort Gunner. Im Computer selbst interessiert uns vorerst nur der Punkt "Gang Information" und danach "Rude Boys Get Bail". Wenn man alles in Ruhe betrachtet hat, fährt man mit dem Fahrstuhl in den 1. Stock. Hier wird man von einem sehr geschwätzigen Reporter angesprochen. Anschließend fährt man zum Leichenschauhaus.

Montag, L.A. County Morgue

Hier angekommen, zeigt man Sherry seine Dienstmarke und trifft dann auf Russ, den Assistenten des Leichenbeschauers. Man sollte sich nun mit ihm unterhalten und danach die Habseligkeiten von Bob Hickman und Bobby Washington mitnehmen, um sie ihren Familien zu übergeben.

Montag, Bob Hickman's Haus

Hier angekommen, klopft man an die Tür und spricht mit Valerie. Im Haus gibt man die persönlichen Sachen von Bob an Katherine. Wenn man mit Katherine über das Drogen- und Alkoholproblem von Bob spricht, verläßt sie aufgeregt das Zimmer. Wenn sie das Zimmer verlassen hat, spricht man wieder mit Valerie, nachdem sie das Wort Toilette erwähnt hat. Man öffnet die Toilettentür und nimmt die Tabletten aus der Jacke.

Montag, L.A. Police Academy Target Range

Hier nimmt man das 13-5-1-Formular vom Tisch und gibt es Bert. Ebenso die Brieftasche. Jetzt nimmt man die Munition und das Gerät, welches Bert hingelegt hat. Lauft jetzt rechts aus dem Bild und dann geradeaus. Hier klickt man mit dem von Bert erhaltenem Gerät auf John Carey. Nun kann man schießen. Wartet, bis das Ziel erscheint, zielt zügig und feuert dann. Wenn die Zeit zum Nachladen gekommen ist, klickt mit der Munition aus dem Inventar auf

Eure Waffe. Nach beendigten Schießübungen legt man das von Bert erhaltene Gerät zurück.

Montag, South Central L.A.

Hier angekommen, an dem Schauplatz des letzten Mordes, geht man nach links. Im Laden nimmt man den Apfel von der Theke und den Kleber mit. Selbstverständlich bezahlt man, indem man mit der Brieftasche auf den Ladenbesitzer klickt. Vor dem Laden läuft man zwei Bilder nach links, und zeigt seine Dienstmarke dem rumstehenden Kind, mit dem man sich nun unterhält. Jetzt betritt man das abgebrannte Haus und entdeckt an der einen Wand Einschußlöcher. Mit einem Messer aus dem Koffer mit den Ausrüstungsgegenständen findet man alle 16 Kugeln wieder, die man in eine Plastetüte, ebenfalls aus dem Koffer mit den Ausrüstungsgegenständen, steckt.

Das Bild verläßt man, wenn man nach links geht. Man geht zurück zur Gasse, wo der Mord geschah und von dort aus nach rechts. Hier wird dem kleinen Mädchen die Dienstmarke gezeigt, und dann anschließend befragt. Da sie die Fragen so brav beantwortet hat, schenkt man ihr den Apfel. Man geht weiter nach rechts, und zeigt Mrs. Washington seine Dienstmarke. Ihr wird Bobby's Besitz übergeben und danach wird sie befragt.

Montag, Parker Center

Um jetzt hinein zu gelangen, zeigt man seine ID-Karte aus dem Inventar John Carey. Man macht sich weiter auf den Weg und fährt mit dem Fahrstuhl in den Basement Level (im Fahrstuhl den Knopf "B" drücken). Im Basement Level läuft man zum Ende des Ganges und gibt Julie den Kleber und die Pillen aus der Jacke von Bob Hickman. Jetzt fährt man mit dem Fahrstuhl in die vierte Etage, spricht mit Teddy und überreicht ihm die Kugeln aus dem ausgebrannten Haus. Zurück in den dritten Stock, ins Büro. Wenn das Telefon klingelt, nimmt man ab und fährt danach in den 1. Stock und verläßt das Parker Center. Zu seiner eigenen Sicherheit sollte man hier unbedingt den Spielstand abspeichern!

Montag, South Central L.A.

Um hier zu überleben, sollte man sich sofort ducken (an die hintere Tür des Wagens klicken) und die kugelsichere Weste, die man von Katherine erhielt, anziehen. Nun schnell 2x auf den Kofferraum klicken und dann mit dem Schlüssel aus dem Inventar den Kofferraum aufschließen. Jetzt mit dem Schlüssel auf das Gewehr klicken und dieses dann an sich nehmen. Mit dem Gewehr aus dem Inventar klickt man auf das Haus und kann sich nun verteidigen. Man sollte jetzt das Magazin vollkommen leerschießen, denn dann hat man eine Chance nachzuladen. Ist die Munition alle, schießt man mit der Dienstwaffe weiter.

Dienstag, Parker Center

Nachdem wir uns mit Lt. Block unterhalten haben, gehen wir zu Hal Bottoms und unterhalten uns mit ihm. Am Schreibtisch benutzen wir unser Notizbuch mit dem 3-14-Formular aus der rechten Schublade. Anschließend fahren wir mit dem Fahrstuhl in den Basement Level und holen unsere Waffe vom SIDS ab. Jetzt unterhalten wir uns noch mit Julie.

Dienstag, Yo Money's Haus

Hier klicken wir mit unserem Notizbuch auf den Körper, der auf dem Rasen liegt, um alles zu notieren und danach gehen wir zum Haus. Nach der Durchsuchung der Büsche wird ein roter Schuh gefunden, den man natürlich mitnimmt. Jetzt klopft man an die Tür und zeigt dem Leibwächter seine Dienstmarke. Nach einem Gespräch mit ihm zeigt man ihm den gefundenen Schuh. Jetzt sollte man mit Yo Money über seine Feinde sprechen.

Dienstag, L.A. County Morgue

Man unterhält sich nur mit Sam Nobles über den Körper des getöteten Polizisten.

Dienstag, Parker Center

Hier folgt die übliche Prozedur, das fertige 3-14-Formular gibt man dann an Hal. Nun ist es wieder mal Zeit, sich vor den Computer zu setzen. Um in den Computer zu kommen,

benutzt man wieder die Nummer 612 und das Paßwort Gunner. Jetzt wählt man den Menüpunkt "Hate Crimes" an, und tippt den von Yo Money erhaltenen Namen ein: Walker.

Dienstag, South Central L.A.

Hier angekommen, gehen wir zu Mrs. Washington's Haus und sprechen mit ihr über die von ihr gesehene Frau. Anschließend reden wir auch noch mit LaSondra.

Dienstag, Denis Walker's Haus

Wir klopfen an die Tür und zeigen unsere Dienstmarke. Nach einem kurzem Gespräch wird man in seine Wohnung eingelassen. In der Wohnung unterhält man sich mit Denis erneut. Jetzt empfiehlt es sich auf jeden Fall erst einmal, das Spiel zu speichern, denn wenn man jetzt das Radio berührt, kommt Denis' Freundin in das Zimmer gestürzt, und man muß sehr schnell handeln. Wenn sie nun also hineingestürzt kommt, klickt man mit der Pistole auf sie. Jetzt spricht man zweimal zu ihr. Nachdem sie sich hinge kniet hat und die Hände hinter dem Kopf hält, werden ihr Handschellen angelegt. Nach erfolgter Verhaftung geht es zurück zum Parker Center.

Dienstag, Parker Center

Wir unterhalten uns hier mit Frau Garcia und nehmen und lesen danach das Memo aus der Schachtel von unserem Schreibtisch. Nun ist es wieder einmal Zeit, zu Mrs. Hickman's Haus zu fahren. Hier angekommen, unterhalten wir uns mit Katherine.

Dienstag, Short Stop Bar

Hier werden einige Brezeln aus der Schale genommen, und eine Unterhaltung mit Sam und Julie geführt. Tip: Spiel speichern!

Mittwoch

Um zu vermeiden, daß man in der Stadthalle getötet wird, sollte man folgendermaßen vorgehen: man läuft zuerst geradeaus und antwortet auf die Fragen. Wenn Dennis jetzt versucht, Euch anzugreifen, müßt Ihr handeln. Schnell die Waffe

ziehen und auf den Angreifer klicken, nun zweimal mit dem Sprech-Icon auf Dennis klicken. Wenn er nun reagiert, sich hinkniet und die Hände hinter dem Kopf hält, werden ihm Handschellen angelegt.

Mittwoch, Parker Center

Wir sprechen wieder einmal zu Hal Bottoms und füllen ein neues 3-14-Formular (wieder mit dem Notizbuch benutzen) aus. Das ausgefüllte Formular geben wir Hal.

Mittwoch, L.A. Police Academy

Um uns zu qualifizieren, nehmen wir das grüne Formular und geben es dem Officer. Jetzt geht man rechts aus dem Bild und dann geradeaus. Nun wird die Munition für das Gerät aufgenommen. Mit dem Gerät wird auf John Carey geklickt. Wenn man nun bereit für die Qualifikation ist, wird die Waffe aus dem Inventar genommen und auf das Ziel gehalten. Man wartet, bis beim Ziel alles klar ist und beginnt zu schießen. Man zielt und feuert schnell. Ist das Magazin alle, klickt man das Ersatzmagazin aus dem Inventar auf die Waffe. Wenn man die Qualifikation beendet hat, gibt man auf dem Weg nach draußen Bert das Gerät zurück.

Mittwoch, L.A. County Morgue

Hier angelangt, begeben wir uns zu Sam und befragen ihn. Anschließend – um bei dem Fenster, bzw. Schalter Erfolg zu haben – zeigt man seine Dienstmarke durch die Scheibe. Nun erhält man den Code / Auftrag. Jetzt wird der Yardman angesprochen und ihm der Auftrag gezeigt, im Anschluß wird er gleich befragt. Nun zum Streifenwagen. Hier wird der Zeitungsausschnitt von der Rückbank genommen und gelesen.

Mittwoch, Griffith Park

Im Griffith Park angelangt, werden dem Hund die Brezel aus der Short Stop Bar verfüttert. Falls Ihr die Brezel vergessen habt, könnt Ihr jetzt noch zurück und sie holen. Nachdem der Hund sich aus dem Park getrollt hat, läuft man zum Baum, wo die gelbe Polizeimarkierung hängt. Jetzt heißt es, den Baum näher zu

untersuchen. Den gefundenen Knochen packt man in die Taschen aus dem Ausrüstungskoffer. Nachdem wir zurückgefahren sind und Sam über die Körper in dem Auto befragt haben, überreichen wir ihm den Knochen.

Mittwoch, Hollywood/Vine

Man befragt den Mann der vor Ragin's Record Laden steht und vor dem Bitty Kitty Club. Betretet nun den Bitty Kitty Club. Falls dieser geschlossen ist, empfiehlt es sich, den Zeitungsausschnitt aus dem Streifenwagen zu lesen. In dem Club wird nach dem Vorzeigen der Dienstmarke Electra befragt und man zeigt ihr den gefundenen Schuh aus Yo Money's Garten. Nach erneuter Befragung über Barbie gibt man ihr Feuer mit dem Feuerzeug, das man an der Bar findet. Wir verlassen den Club und heben den Spiegel, der nahe unserem Auto liegt, auf. Jetzt nur noch dem Besitzer von Ragin's Records einen Besuch abstatten. Auch er wird befragt. Zuallerletzt noch einmal kurz in den Bitty Kitty Club geschaut, seine Dienstmarke Barbie gezeigt, sie befragt und ihr den Schuh gezeigt – und schon ist auch dieser Tag beendet.

Donnerstag, L.A. County Morgue

Im Leichenschauhaus befragen wir Sam über das Skelett.

Donnerstag, Parker Center

Hier angekommen, gehen wir zum SIDS und befragen Julie Chester. In unserem Büro wird ein 3-14-Formular ausgefüllt und Hal gegeben. Jetzt unterhalten wir uns nur noch mit Lt. Block, anschließend verlassen wir Lt. Block und gehen weiter. Am Fenster wird die Dienstmarke wieder vorgezeigt, und man darf die Brücke auf der rechten Seite passieren. Man spricht wieder mit dem Yardman, gibt ihm den Code, bzw. Auftrag und befragt ihn über das Auto. Man schaut dann auf das Nummernschild und notiert die Nummer: E2BSY669.

Donnerstag, Parker Center

Im Büro wird am Computer nun das erhaltene Nummernschild gecheckt. Man wählt den Menüpunkt DMV und dann die Nummer: E2BSY669.

Donnerstag, Social Services Office

Hier angekommen, wird Nora die Dienstmarke vorgelegt. Jetzt wird sie befragt. Nun, in Luella Parker's Büro angelangt, untersucht man den Schreibtisch. Die gefundenen Akten und die Kassette nimmt man mit. Jetzt wird wieder Nora befragt und dann die Akte betrachtet.

Donnerstag, Hollywood/Vine

Hier angekommen, geht man in Ragin's Records und übergibt dem Besitzer die Kassette aus Luella Parker's Büro. Aus Ragin's Records nimmt man dann noch den Trommelstock vom Ladentisch mit. Jetzt wird dem Bitty Kitty Club noch ein kleiner Besuch abgestattet. Man befragt Barbie Cann über Luella Parker.

Donnerstag, 3rd Eye Theater

Dem Mann am Kassenschalter wird die Dienstmarke vorgezeigt und dann befragt. Nun geht man links in den Theater-vorraum. Man befragt Mitchell Thurman über Luella Parker und trinkt eine Tasse des angebotenen Tees mit. Jetzt geht man rechts in das Filmtheater. Nach der kleinen Filmsequenz verläßt man das Theater und fährt nach South Central.

Donnerstag, South Central L.A.

In South Central angelangt, holt man das Stück Seil aus den Kisten, im ausgebrannten Haus. Im Griffith Park wird mit dem Seil auf den Hund geklickt, um sich dieses Problems zu entledigen. Jetzt zurück zur Gasse, dem Schauplatz des Mordes vom Beginn des Spieles. Aus dem Ausrüstungskoffer nimmt man die Stange und bricht hier die linke Tür auf. In dem nun

dunklen Raum benutzt man die Taschenlampe und findet eine Holztür. Mit dem Messer aus dem Ausrüstungskoffer wird etwas nachgeholfen, um die Tür einen Spalt breit zu öffnen. Tip: unbedingt abspeichern! Jetzt wäre ein Periscope recht nützlich, welches man sich auch prompt beschaffen kann. Man benutzt einfach den Kleber mit dem Trommelstock, und diese dann mit dem gefundenen Spiegel. Dieses Periscope wird jetzt durch die Tür gesteckt, und man guckt hinein. Vorsicht vor dem Hund! Ist die Luft rein, kann man durch die Tür gehen. Wenn man jetzt in der Küche den Kühlschrank öffnet, macht man eine grausige Entdeckung. Um nun weiter zu gelangen, muß man am Hund vorbei. Ihm gibt man die Pillen aus der Toilette von Bob Hickman. Nachdem die geschafft ist, geht es weiter. Man öffnet die Toilettentür und durchsucht den Raum. Eine Geheimtür wird sichtbar. Man folgt der Leiter und kommt in einen Lagerraum. Von hier aus kann man in den Theater-vorraum gehen. Hier stehen 3 Kannen, von denen man die rechte nimmt.

In ihr findet sich ein Schlüssel. Jetzt kann man die rechte Tür öffnen. Hier sollte man die Taschenlampe einschalten. Jetzt läuft man etwas weiter, und wieder versperrt ein Hund den Weg. Man nimmt den herumliegenden Ball und schmeißt ihn aus dem Fenster. Der letzte Teil des Spieles besteht nun darin, den Geisteskranken zu stellen, der sich hinter der einen Tür verbirgt. Dazu nimmt man aus der Theatertoilette das Haarspray, kehrt zurück zur Küche und nimmt dort der Leiche das Feuerzeug aus dem Mund. Spiel unbedingt speichern!

Nun benutzt man das Feuerzeug am Haarspray und geht in den letzten Raum des Ganges. Den Killer einfach abfackeln.



Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	6	Markt & Technik	
		Vertrieb	34, 109
B.A.T.	4. US	Media Point Rose	104
Bachler Softwareversand	39	Megaplay	87
Berry Lösungsservice	47	Morris Philip	41
Blue Byte	2. US	Multimedia Soft	113
Brinkmann			
Niemeyer GmbH	27	Novatek	93
BTP Sports- und Software	93		
		Orchid Technology	3. US
Call and Play	21		
Commodore	79	Peroka-Soft	88
CPS Heidak	61	Pfister	112
Cybersoft	115		
		Quicksoft	103
EMP	31		
Esser Soft	93		
		Rushware	15, 17
Fantasy Productions	19, 99		
Funtastic Computerware	82	Silicon Abacus Computer	
		GmbH	23
Galaxy	115	Soft & Sound	91
Games Unlimited	115	Softsale	95
Gross Elektronik	88	Software 2000	81
		Software Corner	102
Ippen & Pretzsch		Spielraum Versand	84
Verlag	111	Sunflowers	13
Joysoft	105	Top Game	97
		Traumfabrik	59
Karosoft	55		
		Verkosoft	49
Magic Line	51	Versand 99	83
Markt & Technik			
Buchverlag	116/117	Wial Versand	100/101

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Beilagen der Fa. COM BTX Rechenzentrum, 24937 Flensburg, Fa. Eurocos Cosmetic GmbH, 63303 Dreieich und Fa. Westfalia Technica, 58093 Hagen, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistent: Susan Sablowski

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner, Sandra Matting, Gregor Müller-Heesch
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer

Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller

Titel: Infogrammes

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax.: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax.: 008862-715-1950

Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax.: 0081-33595-1709

Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482

Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572

Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax.: 00972-3-556-6944

Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax.: 00822-757-5789

Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax.: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice

Postfach 1163, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90

(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1994 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Postfach 1304, 85531 Haar bei München,

Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Hex-Hexerei

Geht Euren Rollenspiel-Mannen vorschnell die Puste aus?

Habt Ihr zu wenig Credits auf dem Stab?

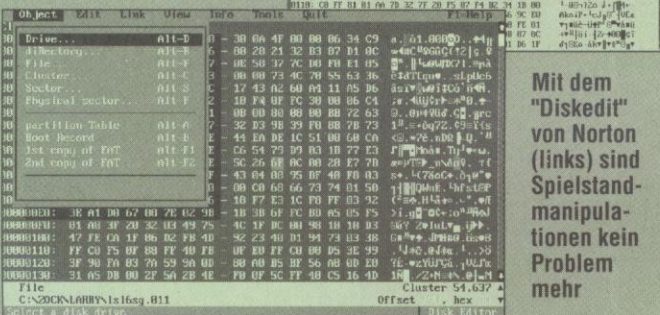
Mit POWER PLAY ab heute kein Problem mehr: Wir zeigen

Euch, wie Ihr Eure Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeiliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spiel-

ständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten.



Doom

Das Spiel, auf das alle gewartet haben, muß einen Cheat haben. Freunde von Diskeditoren dürfen zwar auch die Spielstände manipulieren, aber um Euch die Arbeit etwas zu erleichtern, geben wir hier die offiziellen Cheats zum Besten. Erspielt wurden sie von Karsten Fischer aus Hannover.

Während des Spiels einfach die nachfolgenden Buchstabenfolgen eingeben und schon ist der 3D-Hammer auch auf schwerster Stufe locker zu lösen. Alle Cheats lassen sich mit nochmaliger Eingabe rückgängig machen, denn Doom macht mit Cheat nur noch halb so viel Spaß. Also Vorsicht! Entweder viel Spaß oder die Cheats.

- | | |
|--|-----------------|
| Unsterblichkeit: | iddqd |
| Alle Waffen, Keycards, Ammo: | idkfa |
| Durch Wände gehen: | idspispopd |
| Je nach letztem Buchstaben | |
| (V, S, I, R, A, L) verschiedene Effekte: | idbehold |
| Levelanwahl (Zahl angeben): | idcleve |
| Position in hex-Koordinaten: | idmpos |
| Dosn't Suck GM: | idchoppers |
| Auf der Karte – | |
| Wände anzeigen: | iddt |
| Auf der Karte – | |
| Feinde und Gegenstände: | (nochmals) iddt |
| Auf der Karte – | |
| alle wieder normal: | (nochmals) iddt |

Terminator Rampage

Als letzte Hoffnung der Menschheit wurde man nur mit einer einfachen Kanone, sehr wenig Munition und nur sehr wenig Punkten losgeschickt, um den letzten SkyNet-Außenposten zu zerstören. Nachdem dies ohne bessere Waffen und jegliche Zusatzmittel verdammt schwer ist, haben sich Manfred Müller und C. Heimerl aus Unterhaching eingehend damit beschäftigt, Abhilfe zu schaffen.

(00 steht für "alten Wert nicht verändern")

Zeile	Position
0032 (0020)	00 00 00 FF FF FF FF 00 08 03 FF 14 00 00 00 00 = Score = Health = Ammo
0064 (0040)	FF 00 00 00 C8 00 FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F = Waffe = Heat = Munition für alle Waffen = V-Tec-Gun fert
0080 (0050)	FF 7F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 = Munition für alle Waffen = V-Tec-Gun fert

Alles, was Ihr dazu braucht, ist ein handelsüblicher Hex-Editor, eine Tastatur und ein paar Finger zum Tippen. Im Verzeichnis von Terminator Rampage wird jedes einzelne Save-Game in zwei Dateien gespalten. In der kleineren Datei (*.sav) werden die Extras, in der größeren (*.sae) die Position und der Sichtwinkel abgespeichert. Wir interessieren uns aber nur für die "*.sav"-Datei. Diese öffnet Ihr in einem Hex-Editor und ändert im Sektor 0 wie folgt:

Hinweise:

Score: Es ist sinnvoll, von der Punktzahl nur die ersten drei Bytes auf FF zu setzen, weil das Programm sonst beim Erreichen der Höchstpunktzahl mit dem Zählen von vorne beginnt.

Health & Ammo: Wenn diese Bytes geändert sind, steigt der grüne (Health) und der blaue (Ammo) Balken im Spiel. Man darf diese Balken nicht zu hoch machen, sonst stürzt das Programm ab. Wenn Ihr im Spiel Health oder Repair-Kits zu Euch nehmt, kann es passieren, daß der Health- bzw. der Ammobalken wieder sinkt. Entweder Ihr ändert jedesmal nach dem Spielen die Bytes oder Ihr vermeidet es, Health und Repairkits zu nehmen.

Waffe: Wenn man dieses Byte auf FF gesetzt hat, sind alle Waffen mit den Funktionstasten F1-F8 frei wählbar.

Heat: Dieser Wert ist die Feuerkraft für die letzte (und damit auch die beste) Waffe. Er kann höchstens auf 200 gesetzt werden.

Munition: Beim Ändern dieser Bytes, sollte man für alle Waffen ziemlich viel Munition haben. Auch die V-Tec-Gun sollte jetzt vollständig zusammengebastelt sein. Wenn Ihr aber im Spiel Munition aufnimmt, kann es vorkommen, daß die Anzahl der Patronen in den Minusbereich geht. Ihr könnt aber einfach weiter-schießen und mit der Zeit geht es wieder in den Plus-Bereich.

Warlords 2

In SSGs großartigem *Warlords 2* lassen sich alle Städte mittels eines Hex-Editors nach freiem Belieben modifizieren. Ingo Roderfeld aus Lengerich hat für Euch die wichtigsten Bytes unter die Lupe genommen.

Voraussetzung hierfür ist ein bereits abgespeicherter Spielstand und ein Hex-Editor, der auch die ASCII-Übersetzung mitanzeigt. Man merkt sich den Namen einer Stadt aus dem gespeicherten Spielstand und

lädt den Spielstand (z. B. C:\WARLORD2\SAVE\SAVE1.DAT) in den Hex-Editor. Nun sucht man im ASCII-Bereich des Hex-Editors den Namen der Stadt (die Städtenamen findet man möglicherweise ab Position Datei-Offset 5.576, hex 15C8) und bewegt den Cursor auf den 1. Buchstaben dieses Namens.

Kennzeichnet man diesen 1. Buchstaben nun als Byte 1 und numeriert alle weiteren Bytes bis zum nächsten Namen durch, so ergibt sich folgende Positionstabelle:

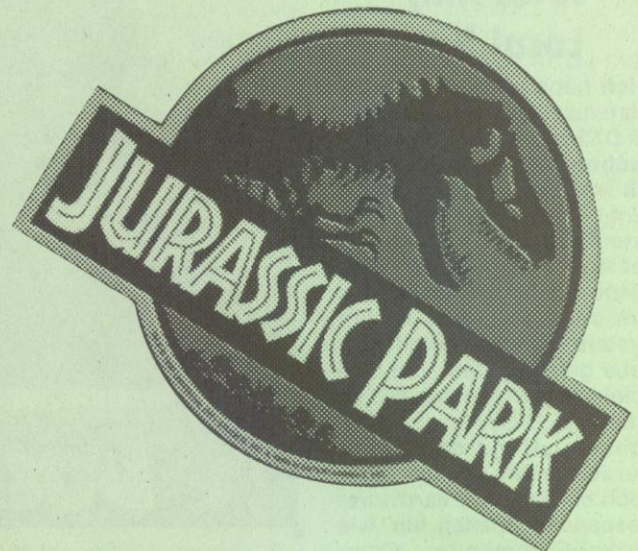
Byte	Abgespeicherte Information	Byte	Abgespeicherte Information
17	Defence-Wert der Stadt	30	Strength-Wert Armee 4
18	Eigentümer der Stadt	31	Movepoints Armee 1
19	1. produzierbarer Armeotyp	32	Movepoints Armee 2
20	2. produzierbarer Armeotyp	33	Movepoints Armee 3
21	3. produzierbarer Armeotyp	34	Movepoints Armee 4
22	4. produzierbarer Armeotyp	35	Kosten Armee 1
23	Herstellungszeit Armee 1	36	Kosten Armee 2
24	Herstellungszeit Armee 2	37	Kosten Armee 3
25	Herstellungszeit Armee 3	38	Kosten Armee 4
26	Herstellungszeit Armee 4	39	Einkommen der Stadt
27	Strength-Wert Armee 1		
28	Strength-Wert Armee 2		
29	Strength-Wert Armee 3		

Schlüssel für die Positionen 19 - 21 (produzierbare Armeotypen)

Wert	Armeotyp	Wert	Armeotyp
0B	Scouts	0F	Giant Bats
02	Light Inf.	08	Pegasi
0E	Orcish Mob	09	Griffins
01	Heavy Inf.	14	Giant Worms
10	Pikemen	18	Ghosts
06	Archers	17	Wizards
03	Dwarves	15	Unicorns
11	Minotaurs	16	Elementals
00	Giants	1B	Devils
0C	Spiders	1A	Demons
0D	Light Cav.	13	Archons
07	Wolfriiders	19	Dragons
04	Heavy Cav.	1C	[Hero]
0A	Catapults	05	[Ship]
12	Elephants	1D	[Standard]

Schlüssel für Position 18 (Eigentümer)

Wert	Eigentümer	Wert	Eigentümer
00	Weiß	04	Grün
01	Gelb	05	Dunkelblau
02	Orange/Braun	06	Hellblau
03	Rot	07	Schwarz



Burntime

Ortswechsel ohne Ärgernisse sind in *Burntime* so gut wie unmöglich. Gehad Ujeyl aus Wilhelmshaven sandte uns die Hexadresse und dazugehörige Codes, um die Orte via Hex-Editor anzuwählen.

An Stelle **00000780** eines Spielstands blickt Euch die Zeile **XX 00 00...** entgegen. Das XX gibt den derzeitigen Aufenthaltsort Eurer Figur an. Schreibt einfach einen der unten aufgeführten Codes drüber.

- 01 Neu Sandez
- 02 Sana
- 03 Death Town
- 04 Bärwalde
- 05 Nob Hill
- 06 Muarab
- 07 Nakara
- 08 Lost Hope
- 0A Desert Point
- 0B Stone Vent
- 0C Left End
- 0D Kloster
- 0E Antella
- 0F Numea
- 10 Dead Wood
- 11 Big Hole
- 12 Dog Shit
- 13 Acit Town
- 14 Devil Rock
- 15 Gold Town
- 16 Heavens Gate
- 17 Fabrik
- 18 Mak Canyon
- 19 Sherwood
- 1A Raststätte
- 1B One Mens Heaven
- 1C Raffinerie
- 1D Outback
- 1E Snake Hills
- 1F Paradise Camp
- 20 Hard Mens Dead
- 21 Eagles Nest
- 22 Nameless
- 23 Nirvana
- 24 Right End
- 25 Anif

Jurassic Park

Wem die auf Dauer nervige Action-Sequenz zu Beginn langweilig geworden ist, probiere doch mal Sascha Bernds Trick.

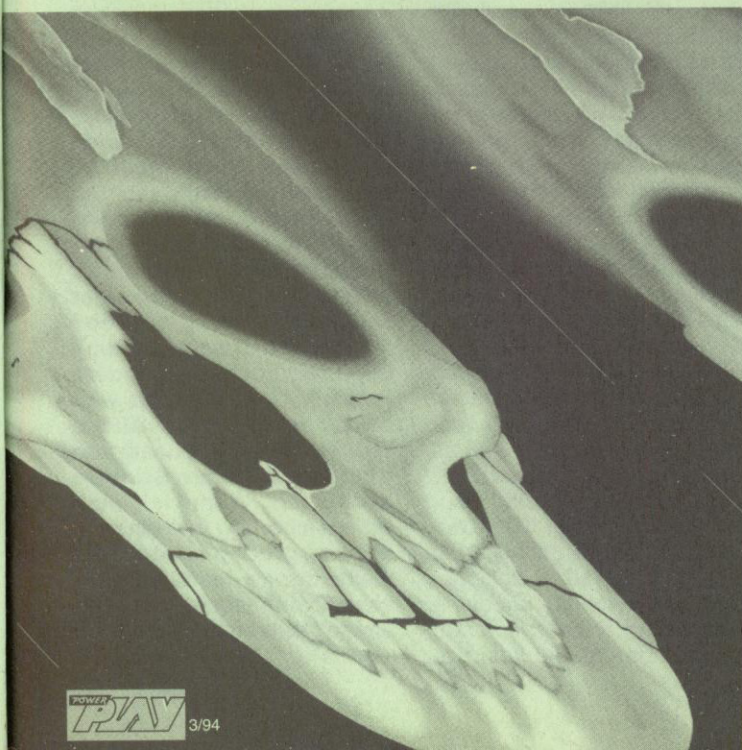
Um gleich ins richtige Spiel einzusteigen, benennt Ihr einfach die Spielfiles um. Kopiert Euch die Dateien am besten in ein jeweils anderes Verzeichnis, um gefährliches Überschreiben zu verhindern.

Benennt zum Beispiel **JP2d.exe** in **JP4d.exe** um, **JP3d.exe** in **JP2d.exe** und **JP4d.exe** in **JP3d.exe**. Kopiert die drei Files in die alte Directory und los geht's.

Privateer

Wer möchte gern seine Geldprobleme in *Privateer* abschütteln, hat aber weder Disk-editor noch Muße, seine Festplatte zu strapazieren? Kein Problem mit Merten Schulzes Basicprogramm. Schreibt es in Euer QBasic, speichert es in der Privateer-Directory ab und startet es, nachdem Ihr ein Savagegame abgespeichert habt. Startet nun einfach das Programm, folgt den Anweisungen und freut Euch über das fette Konto.

```
INPUT "Dateiname (ohne Endung) "; file$
INPUT "Neuer Dateiname (ohne Endung) "; file2$
file$ = file$ + ".sav"
file2$ = file2$ + ".sav"
OPEN file$ FOR INPUT AS #1
f$ = INPUT$(LOF(1), 1)
CLOSE #1
OPEN file2$ FOR OUTPUT AS #1
cheat$ = STRING$(6, 255)
MID$(f$, 771, 6) = cheat$
PRINT #1, f$
CLOSE #1
```



Local hin, Local her

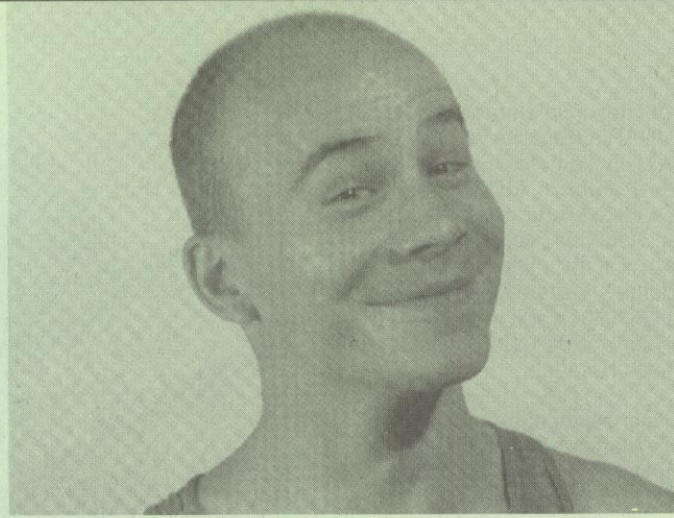
Ich habe ganz sicher vor, mir einen 486 – 50 oder 486 – 66 DX2 in VESA-Local-Bus-Technologie zu kaufen. Da ich regelmäßiger **POWER PLAY**-Leser bin, ist mir in einer Eurer letzten Ausgaben der Artikel Local Flop aufgefallen. Könntet Ihr nicht ganz klar sagen, ob sich so ein System lohnt oder nicht: Ich habe gelesen, daß zum Beispiel Wing Commander 1 in einem VLB-System viel zu schnell ist und gedrosselt werden muß. Da ich aber doch ein Fan von hardware-fressenden Spielen bin, wie Strike Commander, Commande usw., aber ebenfalls gern ältere Spiele mal auf meinem zukünftigen VLB-System spielen möchte, will ich nun von Euch wissen, ob so ein schnelles System nur für die High-End-Simulationen geeignet ist und nicht für Adventure, Rennsimulationen oder Jump'n'Runs.

Helmuth Senger, Rietlingen

Du kannst davon ausgehen, daß ein PC nicht schnell genug sein kann. Nur wirklich alte Spiele, die aus der Gründerzeit des PCs stammen, wurden noch nicht zeitkritisch programmiert, kümmern sich also nicht darum, wie schnell das Programm auf Deinem PC läuft. Dies ist allerdings seit einiger Zeit Standard und deshalb passen sich Adventures, Jump'n'Runs oder Rennspiele, die ja auch nichts anderes als hochgezüchtete Simulationen sind, der PC-Geschwindigkeit an.

Abgehängt

Ich habe einige Fragen bezüglich des neuen Spiels Rebel Assault: In meinem Rechner (80486DX-50) ist ein Toshiba XM 3401 B CD-ROM-Laufwerk installiert, welches nicht mit der Soundblasterkarte in meinem Rechner verbunden ist. Wird der Sound bei Rebel Assault nun wie bei normalen Spielen über die Soundkarte (per Programm) ausgegeben und ist einfach nur umfangreicher, oder ist es vielmehr so, daß der Sound sowohl über CD-ROM (Audio) und Soundblaster (FX) ausgegeben wird. Dann hätte ich nämlich das Problem, daß ich über meinen Verstärker nur eine Quelle gleichzeitig wiederge-



Doc Düse

Während in anderen Wirtschaftszweigen die Industrie langsam aber sicher den Bach hinuntergeht, wird im Bereich der elektronischen Unterhaltung investiert, was das Zeug hält. Nicht von ungefähr wird zwischen Sega, 3DO, Atari und dem Gigantenverbund von Silicon Graphics und Nintendo gerade der Krieg der Systeme ausgetragen. Das Prinzip ist einfach, denn wer die meisten Systeme verkauft, kann am meisten auf Softwarenachschub hoffen und dann noch mehr Geld verdienen. Das Resultat dieses Gigantenvergleiches sind extrem aufgerüstete Spielekonsolen für einen sehr niedrigen Preis. Sieht man dabei nur die

technischen Daten der Systeme, kann ein Computerspieler vor Neid erblassen. Wer hat schon in seinem häuslichen Rechner einen 64-Bit-Prozessor, der sich mit fast 100 Megahertz ins Zeug legt. Da auch für die Softwarehersteller auf dem Videospielesektor mehr zu holen ist, werden die Spielsysteme der Zukunft wohl Konsolen und nicht Computer sein. Allerdings werden auch Computer immer ihre Berechtigung neben dem Konsolenmarkt haben, denn wer will schon nur spielen.

Quilian

ben kann und deswegen also entweder auf die Effekte oder die Musik verzichten müßte.

Andreas Levers, Ahaus, Fax

Keine Angst. – Dir entgeht keine geheiligte Star-Wars-Ton. Allerdings hast Du das dem glücklichen Umstand zu verdanken, daß in *Rebel Assault* die Musik nicht direkt von der CD gelesen wird, sondern als Datenpaket in Deine Soundkarte wandert. In Spielen wie *Battle Chess Deluxe*, *Inca 2* und einigen anderen Fällen, wird die Musik direkt im CD-Audio-Format auf den Silberling gepackt und im Spiel einfach abgespielt. In diesem Fall brauchst du dann eine Verbindung von Deinem CD-ROM-Laufwerk in Deinen Verstärker, ansonsten entgeht Dir eine ganze Reihe von herrlichen Musikstücken.

Glücklicherweise bist Du mit diesem Fall nicht allein auf der Welt. Denn zwar gibt es im PC-

Bereich eigentlich für alles einen Standard, doch bis zur Audioverbindung von CD-ROM-Laufwerk und Soundkarte reichte es anscheinend nicht. Es wundert also niemanden, daß jeder ehrliche PC-Besitzer, der sein CD-ROM-Laufwerk unabhängig von der Soundkarte kaufte, schon einmal über dieses Problem gestolpert ist. Der Möglichkeiten, um die digitalen Klänge zu Gehör zu bringen, gibt es viele. Die einfachste und edelste Variante ist natürlich die interne Verbindung von Soundkarte und CD-ROM-Laufwerk. Dies hat den Vorteil, daß Dir keine Kabel an der Rückwand des Rechners herumschaukeln und damit das rückwärtige Chaos etwas überschaubarer bleibt. Das Problem ist, daß weder CD-ROM-Laufwerke, noch Soundkarten auch nur in Ansätzen einen genormten Anschluß für diese Verbindung haben. Hast Du also standardmäßig kein Ka-

belset zur Verbindung Deines CD-ROM und der Soundkarte (eigentlich nur in CD-ROM, Soundkarten Sets zu finden), kannst du diese Verbindung getrost vergessen. Es sei denn, Du hast einige Fertigkeiten mit dem Lötkolben und traust Dir zu, ein Kabel selbst zu bauen. Die Audio-Anschlüsse für CD-ROM und Soundkarte kannst Du Deinem Handbuch entnehmen. Hat Dein CD-ROM-Laufwerk einen eigenen Controller, so ist dieser meist mit zwei Cinch-Ausgängen versehen. Dies sind die Ausgänge für das rechte und linke Audiosignal des CD-ROM-Laufwerkes und können so entsprechend weiter verwendet werden. Die einfachste Möglichkeit ist, mit diesem Signal in den Line In Port Deiner Soundkarte zu gehen. Dazu brauchst Du dann nur ein Cinch auf 3,5-mm-Klinke-Kabel, das im Fachhandel ohne größere Probleme zu finden sein sollte. Theoretisch ist es auch möglich, die Soundkarte und den Audioausgang des CD-ROMs in ein externes Mischpult zu legen und dann die beiden Signale per Hand abzumischen. Die letzte und unschönste Variante ist die Möglichkeit, das Audiosignal des Silberlings aus dem Kopfhöreranschluß des CD-ROM-Laufwerkes zu ziehen. Zu diesem Zweck brauchst Du eigentlich nur ein entsprechend langes 3,5-mm-Klinke auf 3,5-mm-Klinke-Kabel, das ebenfalls in HIFI-Fachhandel erhältlich sein sollte.

Ahnungslos

Ich besitze einen 486er mit 33 MHz und einen VESA-Local-Bus-Slot, der nicht belegt ist. Da als Grafikkarte eine langsame Trident ihren Dienst verrichtet, möchte ich den Rechner aufpeppen. Ist es dabei sinnvoller, einen LB-Controller und eine flotte ISA-Karte einzubauen oder ratet Ihr, den Controller zu belassen und direkt zu einer LB-Grafikkarte zu greifen? In diesem Zusammenhang habe ich noch eine andere Frage: Mit den PC-Tools wird bei der Festplatte (170 MByte WD) ein Datendurchsatz von rund 980 KByte pro Sekunde gemessen. Wenn ich eine Datensicherung von einer 20 MByte großen Datei auf meine zweite Festplatte gleichen Typs mache, vergehen einige Minuten – Wieso?

Karl Frank, Lahnstein

An Deiner Stelle würde ich zu einer Local-Bus-Grafikkarte greifen. Die Leistungssteigerung von Deiner alten Trident auf eine moderne Local-Bus-Grafikkarte ist höher als die Möglichkeit, mit einem Local-Bus-Controller die Datenübertragung Deiner recht flotten Festplatte zu steigern. Aus diesem Grunde solltest Du zu einer Local-Bus-Grafikkarte greifen.

Daß Deine Festplatte einen maximalen Datendurchsatz von fast 1 MByte pro Sekunde liefern kann, ist grundsätzlich richtig. Allerdings muß man zwischen der technisch maximalen Datenübertragungsrate, in Deinem Falle 980 KByte pro Sekunde und der durchschnittlichen während einer Transaktion erreichten Datenübertragung unterscheiden. Die durchschnittliche Datentransferrate, auch Sustained genannt, hängt von der Größe des Datenpuffers in Laufwerk und Rechner, der Länge des Datentransfers, der Anzahl an Kopfschaltungen und Neupositionierungen, der internen Datenübertragungsrate usw. ab. Logischerweise ist diese durchschnittliche Übertragungsrate niedriger als die maximal mögliche. Steigern kannst Du diese mittlere Übertragungsrate unter anderen mit einem Softwarecache wie Smartdrive oder der Defragmentierung Deiner Festplatte.

Speicherplätzchen

Zuerstmal möchte ich sagen, daß die Idee mit Doc Düse's-Hardware-Ärger-Ecke einfach super finde. Aber jetzt zur Sache: Euer Bericht über Strike Commander war so genial, daß es keine zwei Wochen gedauert hat, bis ich das Spiel in meinen Händen hielt. Mein letztes Taschengeld ging dafür flöten. Sofort stürzte ich auf meinen PC und installierte es auf meine 250-MByte-Festplatte. Aber da kam schon die Enttäuschung: Die sogenannte "Größe für ausführbares Programm" war zu klein, um das Programm auszuführen. Es war (und ist leider noch) zum "Blau" ärgern. Im Installationsprogramm teilte man mir mit, ich hätte nur 572 KByte, 586 KByte würden aber benötigt. Wegen läppischen 14000 Bytes muß ich auf den Genuß von Strike Commander verzichten. Am Computer kann es wohl kaum liegen? Schließlich ist mein 486er mit 50 Megahertz, 4 MByte RAM, Super VGA und Soundblaster nicht ohne. Ist mein Festplatten-cache etwa der Täter, kann ich in meiner Config.sys vielleicht etwas ändern oder gibt es ein Programm, das mit helfen kann? Jürgen Moser, Wängle

Wenn Du MS-DOS 6.0 oder höher hast, hilft Dir das Programm memmaker weiter. Einfach aufrufen und der Dinge harren, die da kommen. Mit memmaker wird Deinem Rechner ein optimal aufgeräumter Speicher verpaßt, der auch für Dein Strike Commander Problem eine brauchbare Lösung sein sollte. Schreckst Du vor dem neuen DOS zurück, kannst Du auch mit der Einrichtung der Upper-Memory Blocks und dem Hochladen verschiedener Treiber für den freien Speicher sorgen. Die Alternative zu memmaker und der Selfmade-Config.sys sind die speziellen Speichertreiber wie Qemm386 von Quarterdeck, die Deinen Speicher ebenfalls hervorragend optimieren.

Mit 66...

Da ich ein Praktikum bei Vobis machen möchte und mir bei dieser Gelegenheit einen PC zulegen will, habe ich noch eine Frage: Nachdem ich einiges über das Thema in der **POWER PLAY** gelesen hatte, bin ich zu der Erklärung gekommen, daß doch eigentlich ein 486DX-2-66 langsamer sein müßte als ein 486-DX-50 (beide Local Bus), da der DX2 doch nur intern mit 33 MHz, der 486 DX 50 hingegen intern sowie

extern mit 50 MHz arbeitet. Oder kann man den DX-2-66 einfach aufrüsten, daß er auch extern seine Arbeit mit 66 MHz verrichtet. Mir ist aufgefallen, daß Vobis keine Local-Bus-Rechner mit 50 MHz anbietet. Ist das nur bei Vobis so oder würde der PC bei so einer Rechengeschwindigkeit zu heiß werden? Das kann doch aber nicht sein, wenn man dagegen den Alpha mit 150 MHz setzt.

Mark Althoff, Delbrück

Im Zweifelsfall würde ich Dir zu einem 33-MHz-System raten. Zum ersten sind 33 MHz als Bustakt einfacher zu kontrollieren als ein mit 50 MHz getakteter Bus. Daher laufen die Komponenten wie Grafikkarten oder Festplattencontroller im 33-MHz-Takt sicherer als in vergleichbaren 50-MHz-Systemen. Für Intel grund genug, die gesamte Produktpalette auf 33-MHz-Basis zu setzen. Zweitens brauchst Du einen neuen Prozessor, kannst Du Deinen 486 DX aus dem Slot ziehen und gegen einen DX-3 oder Pentium austauschen. Pech gehabt, mit externen 50 MHz. Daß es keine 50-MHz Local-Bus-Systeme gibt, liegt daran, daß der VESA-Local-Bus nicht für 50 MHz zugelassen wurde. Der Alpha wird zwar mit 150 MHz getaktet, der Bus ist ebenfalls auf 33-MHz-Basis aufgebaut.

Indyaner

Mit großem Interesse verfolgten wir Eure beiden Artikel über die SGI-Computer, da wir im Rahmen einer Programmierung an der TU-Graz auf einer INDY programmierten. Wir mußten jedoch feststellen, daß die INDYs, die Ihr in Eurer letzten Ausgabe (12/93) so loblich hervorgehoben habt, bei weitem nicht den Erwartungen, die man nach Eurem Artikel haben könnte, entsprechen. So stimmt es zwar, daß sie preislich weit unter SGI-Standard liegt, aber das bekommt der Anwender auch deutlich zu spüren. Zum ersten ist mit der billigsten Version reichlich wenig anzufangen, was vor allem an dem viel zu kleinen RAM von 16 MB liegt. Hat man mehrere INDYs in einem Netzwerk laufen und eine Shell geöffnet, wird man sein blaues Wunder erleben. Wenn man

z.B. den Mauszeiger bewegt (!), fängt die Maschine schon an zu swappen, was flüssiges Arbeiten reichlich behindern dürfte. Noch schlimmer wird es, wenn man versucht, das Bild der Videokamera in einem Fenster anzuzeigen. Zeigt man das Bild auf einem kleinen Fenster an, bewegt sich alles noch halbwegs flüssig (sofern man nicht die Maus bewegt!) – schaltet man aber auf ein großes Fenster, ist es mit der flüssigen Ausgabe vorbei, da sich die INDY "zu Tode" swapped. Hier dauert es oft mehrere Minuten, bis man das Fenster wieder geschlossen hat. Also sind 32 MB Mindestvoraussetzung, obwohl man auch hier noch nicht in Begeisterungstürme ausbricht. Auch konnten wir auf den INDYs nichts von 16 Mio. Farben merken, die sonst bei SGIs üblich sind. Die INDY begnügt sich mit gerasterten 256 Farben. Lei-

der fehlt "der Kleinen" auch der Hardware-Z-Buffer, der ja für die schnellen Hiddenline-Berechnungen verantwortlich ist. Die INDY wurde als Low-End-Maschine von SGI konzipiert und eine solche ist sie auch, daher ihr "niedriger" Preis. Allerdings ist es zu überlegen, ob solch eine Lösung sinnvoll ist, da sie für professionelle Anwendungen nur begrenzt zu gebrauchen ist, und man den semiprofessionellen Bereich auch billiger abdecken kann. Die INDY als Spielmaschine der Zukunft darzustellen, halten wir aber für sehr gewagt, da der INDY einige Features abgehen, um die Spielekonsolen (3DO und Jaguar) hinter sich zu lassen und so den Preis zu rechtfertigen, der in nächster Zeit nicht fallen wird. Wer unbedingt mit einer SGI spielen will, sollte auf das neue Nintendo-SGI-Teil warten.

Michael Gehmaier, Lukas Angermayer, A-Graz

Wir hatten die Indy leider nicht im Netz laufen und konnten so die Eigenschaften im Netzwerk nicht überprüfen. Unsere Indy hatte auch schon den R4400 Prozessor und war so der Mini-Indy mit dem alten R4000 etwas überlegen. Allerdings kann ich mir kaum vorstellen, das selbst die Mini-Indy bei korrekter Installation schon bei der kleinsten Mausbewegung zusammenbricht.

Die Vorstellung der Indy in der Spezialausgabe 13 sollte Silicon Graphics Indy nicht in den rosaroten Spielehimmel heben, sondern sie als Entwicklermaschine (von SGI als offizielle Project Reality Developerstation deklariert) ins Licht der Öffentlichkeit rücken. Außerdem war die Indy in Hinblick auf die Spielbarkeit ein schöner Aufhänger, die Möglichkeiten der Nintendo-SGI-Maschine anzudeuten. Nicht von irgendwoher wurden beide Geräte in einem Artikel zusammengefaßt.

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computernutzer die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 05/94** (erscheint am 13. April '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 4. März '94 (Eingangstermin beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juni-Ausgabe 1994** (erscheint am 11. Mai 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Verk. Mule, Perry Mason, Alter Ego, Starfleet, Ultima I, Labyrinth, L. of Blacks, Legacy of t. A., Archon, Phantasia 2, einige Infocom u.v.m., je 40-90 DM. Tel. 0721/859677

Verk. C64 II, 1541 II, Maus, FC III, Joy. Quick II plus, Comp. pro mini, 64er 11/92-11/93, SH 84 + 85, div. Spiele, 300 DM, auch Teilverk. Liste bei Anne Fuhrmann, Am Berg 2, 01471 Radeburg

Verk. ca. 25 Originale für C64 (z.B. Bards Tale I/II, Pirates, Gunship...), nur zus. für 80,- DM. Tel. 02761/64320, ab 16 Uhr (Michael)

Verkaufe C64-Spiele auf Disks und Kassetten und Zubehör. Fordert Preisliste an unter der Adresse Robert Mayer, Peutenmühle 2, 82299 Türkenfeld

Verk. C64 + Floppy + 2 Joysticks + Maus + Handbücher + 2 Diskboxen; macht Angebot! Tel. 02465/1303 (Andre), ab 18 Uhr

Verk. C64 II, Floppy 1541 II + 1 Joyst. + Maus + Box + 70 Disketten + Final Cartridge II für 250 DM. Tel. 07482/7491, ab 18 h

Verkaufe C64 II o. Sound, C64 alt, 1541 II, 128, DIN-A3-Drucker (IBM/Amiga-kompatibel), Spiele ab 5 DM/Stück, Module, Steckkarten etc., Preis VHS. Hardware einzeln. Tel. 07631/14940

Amiga

2 in 1, A2000 + 1 MB + Monitor 1084S + 2. LW + PC-Karte + 5,25 LW + 21 MB FP + TV-Tuner + 2 Mäuse u. Joysticks + Lemmings 2 + Eishockey Ma. u.a. + Handbücher 1500 DM. Tel. 0421/254822

Verk. A1000, Monitor 1084S, 2 MB Speicher, Joysticks, Mouse, Originale, z.B. Wolfpack, Their Finest Hour, Pirates, Test Drive II, Speedball II u.a. 600,- VB, Tel. 06431/71205

Verkaufe A2000B 4 MB; 2 LW; De-Interface-Karte; AT-Karte über 300 Disks ohne Monitor, Preis VB 1100 DM. Tel. 0211/461332

Verkaufe Amiga-Originale: Gunship 2000 Conquester etc. Suchte auch Originale! Nabenhauer Robert, Grabenbachstr. 6, 88605 Meßkirch

Verk. A500 + Speicherw. (1 MB) + 2. LW + 3 Joyst. + TV-Mod., Tel. 030/6732036, VB 400,- DM

Verkaufe Amiga 500 kompl. mit Monitor, mit orig. Verpackung, VHB 600 DM, Tel. 07952/326

Verk. + Tausch: M. Island 1 + 2, The Greatest, Wi. Commander, Shadowlands, Wonderland, Ab. Places, suche: Streetfighter 2, Body Blows, Mortal Combat u.a., Tel. 04851/2535

Verk. wegen Systemaufgabe: Battle Isle, Kyranidia, Shadowlands, Larry 5, Indy 4, Kings Quest 4, Monkey Island 2, Megalomania. Ab 14 Uhr! Tel. 08141/72194

Verk. A2000, 3 MB RAM, 2. LW, Mon. 1084S, Drucker, Trackdisc, Fachlit., 15 orig. Joysticks, VB 1100 DM. Tel. 06196/43976

Amiga 1200, Mon. 1084S, Textverarb., Notenschreibpr., 3 orig. Spiele, Joyst. 1,5 m Verbindungskabel, komplett für 1200,-DM. Tel. 05651/40788

Verkaufe Amiga 500 1 MB + Maus + 2 Joysticks für 350 DM VHB. Verkaufe auch einzelne Originalspiele von 30-50 DM, z.B. Anstöß, Dune 2, Waxworks, Tel. 06344/1495

Super Chance: Origin. Spiele für Amiga, Dune 2 50 DM, Anstöß 50 DM, Syndicate 50 DM, Sensible Soccer 92-93 40 DM, Tennis Cup 2 40 DM, Body Blows 40 DM usw. T. 06344/1495

Verkaufe: The Chaos Engine (30 DM), F-19 Stealth Fighter (25 DM), Rings of Medusa (20 DM). Nur Originale! Tel. 0941/948023

Verk. A500, 1 MB, Netzteil, TV-Modulator, Joystick, Maus, Maus-Joystick, V-Kabel, 1 orig. Spiel A320 Europa, 300 Disk, Preis 450 DM. Tel. 06403/62503

Verk. A500 Monitor, 1 MB, 40 MB Festplatte, Maus + 2 Joysticks, orig. (Populous II, Bu. M. P. Civilization, Monkey 2 usw.) für 1100 DM, Tel./Fax: 0228/362500 (jap.), nach 20.00 Uhr

Verk. für A500: Goal (20,-), Hannibal (30,-), Chaos Engine (20,-), Special Forces (20,-). Tel. 02761/64320, ab 16 Uhr (Michael)

Verkaufe Powermonger, Pirates, M1 Abrams, Millennium 2.2, Deuteros, Secret of the Silver Bl., Battle of Brit., 30 DM; Bob Dat 110 DM, Tel. 0611/564405, Andreas Gladisch

Verk. 15 Originale u.a. Syndicate + L. Matth. + HL 14-18 + Lemmings + Powermonger + Elite + Bane of CF + Sen. Soccer + Falcon + komplett Höchstgebot Stichtag 1.3.94, Tel. 07251/55201

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Farbmonitor, Maus, Joystick, Originalspiel: Sensible Soccer 92/93 VB 400,- DM, Tel. 07251/55201

Verkaufe Amiga 500 inkl. 1 MB, Zweitlaufwerk, Stereoanalog 1084S, 30 Disketten, Modul für 750,- DM und Farbdrucker (250,-), Tel. 06205/14605 (Andreas)

Verk. Jonathan, Sim Life AGA, Studio; X-Copy; AMOS; DPaint; Cruise for a corpse; Populous 2, KO, HQ; Larry; Manhunter; Indy 3; für 25-45,- DM. T. 0621/661393, Matthias verlangen

Verk. Power Play Nr. 11, 12/90; 1-6, 8, 9-12/91; 1, 3, 5, 8-12/92; 1/93 + Sonderheft "Die besten Spiele 89-92" (Nr. 1-4) für nur 100,- DM. Tel. 0621/661393, Matthias verli.

Tausche SNES m. St. Fighter II u. 2 Joys geg. Amiga Monitor oder verk. Super-NES für 250 DM VB. Adr. S. Winter, Weinbergweg 16, 15806 Glienicke

Verk. Patrizier 45, Lionheart 40, Humans 40, Goblins 2 40, Lemmings 2 45, Fire and Ice 40, Megalomania 35, Greenline 25, inkl. Porto, komplett 300 DM, Tel. 08552/2852, Roman

Verk. 140 Originale: Indy 3, Zak McKr., U. M. S. 2, Pirates, North & S., Xenon 2, Terrordogs, Flood, Silent S., Elite, Populous, einige Infocom u.v.m. Tel. 0721/859677

Verk. orig. F-15 Strike Eagle 2 + Falcon F-16 (1 MB Vers.) an den Meistbietenden. Tel. 06621/51376 (Peter). Beides 1-MB-Versionen. Es lohnt sich!

Verk. A500, 2. LW, Monitor 1084S, 2,5 MB RAM, Maus, 2 Joysticks, 1 Diskbox, 100 Disks und 12 Originalspiele, für 1100 DM. Tel. 06727/8198, Kai Theis, Grolsheim

Verk. A500, 1 MB + 2 Joy. + Mouse + TV-Mod. + Spiele wie Monkey I-Elvira. Thomas Aichinger, Laabstr. 10 A, A-5280 Braunau, Tel. 07722/66750, Preis VB 3000 6S

Amiga 500, 1 MB, 1084S-Monitor, DMP2000-Drucker, 100 Leerdisk, Bremse, viel Zubehör (an Selbstabholer) VB: 900 DM; Tel. 02392/1664, ab 15 Uhr (Felix); Fax: 02392/13643

Verk. Amiga 2000B + Mon. + 2 x 3,5 Laufw. + Joy + Maus + div. Games (Ultima 6, Silent Service...) + PD-Soft + prog. Spr. Assemb. DM 1000,- VB, Tel. 08743/7627

Verk. Amiga 500 + 1 MB + Farbmon. 1084S + 2 LW + Abdeckh. + ca. 200 Disketten + 3 Diskb. + 2 Joyst. + Mouse + Mousep. + 8 Orig. Tel. 040/7631916, Tobias, Preis: VB 600

Suche defekten Amiga 500 bis 120,-. Tel. 09131/49133

MS-DOS

Verk. PC-Orig.: Shadowcaster, Betr. Krondor Links 386 je 55; Lands o. Lore, Might Magic 4, Wiz 7, 1869, Sim Earth je 50; Wiz 6, Magn Scrib Comp., Treas. Sav. Fr. je 30; Tel.: 07328/5695

Suche Comanche, Harrier Assault, Airbuds, Star Trek 25th, Sim Farm und Fields of Glory. Tel. 02671/3258

Verk. orig. PC-Spiele: Pirates Gold (engl.), Day of t. Tentacle CD (engl. Version, dt. Anl.), Tornado (dt. Handb.), alle Spiele mit Anl. u. Verp. Tel. 09331/1746

Verk. AT386SX; 3,5" & 5,25" LWs.; 4 MB RAM; 120 MB HD; SVGA-Karte & SW-Monitor; Software; mit Epson FX 80 für 600,- DM; bestens geeignet für Einsteiger; Tel. 039457/2604

PC-Originale + N.N.-Strike Commander 60, Chess Maniac 5 Bil. 50,-, Wing Commander 1 50,-, De Patrizier 60,-, Betrayal at Krondor 60,-, Pinball Dreams 60,-, Tel. 02822/52415

Verkaufe Hill Street Blues für PC Original für ca. 25 DM, Thorsten Ehrhardt, Falkenbergstr. 18, 79110 Freiburg i. Brg. Tel. 0761/808346

PC 486DX, 250 MHz, Vesa Local Bus Grafikkarte, Stereo Sound, 2 Joysticks, SVGA-Monitor, Mouse, Windows 3.1, DOS 6.0, mit viel Software für nur VB. Tel. 0751/47105, dazu 8 Monate Garantie

SS2, Prince of Persia 2, Lemmings 2, Catacom 6, Trilogie (alle dt. Handbuch), EOB 2, MM3, beide komplett deutsch. Tel. 09191/66143

Tausche Larry 6/5/1, PQ 4/3, Lost Vikings, Days of the Tentacle gegen Sam & Max, QG4, Gabriel Knight, Kyranidia 2; Rüdiger Mücke, Garmischer Allee 38, 86438 Kissing

Verkaufe Power Puls 30,- DM, Quattro 2000 20,- DM, Quixman 20,- DM, ex Menue 2.4 25,- DM und weitere PC-Spiele. Axel Schramm, Helleböhnweg 13 d, 34134 Kassel

Super PC 486, DX 50, Stereo, Soundkarte, 1 Joystick, SVGA-Monitor, Mouse, Win 3.1, DOS 6, sehr viel Software, 7 Monate Garantie. Tel. 0751/553478. Verdamm billig für so viel Software, schnell zugreifen!

Verkaufe original Software: Deathtrack, Ring of Medusa, Ski or Die, Games 92, Team Yankee, Pirates, Turtle, Last Ninja, Larry 3, Indy 500, Epy-Sport, Castle Master, Rick 2, Dick Tracy, Crowns, Starray, Tel. 09631/5721

Verk. orig. + dt.: A-Train, Patrizier, Pirats, Leg. of Kyranidia 1, Heart of China, Dune 2, Maniac Mansion 2, Preis: VB, Markus Gasser, CH-3138 Uetendorf, Tel. 033/454923, Schweiz

Schweiz! Suche 100 % zuverlässige Tauschpartner für IBM-PCs in der Schweiz. Stefan Wallimann, Grundermatte 3, CH-6055 Alpnach. Tel. 041/961604, nur CH!!

Suche original Crash Course für PC. Preis nach Vereinbarung. Tel. 02471/4520

Verk. orig. + dt.: Kings Q. 6, Police Q. 3, Zak McKracken, Pirates Gold, Sherlock Holmes, Space Q. 5, Hoon, Preis: VB, Markus Gasser, CH-3138 Uetendorf, Tel. 033/454923, Schweiz

Suche Wasteland, Pool of Radiance engl., War of the Lance, Star Command, Stellar Conquest, Armada 2525, Sword of Aragon. Preis VS. Tel. 0209/819979

Verk. CD-ROM-LW, Creative Labs 200 DM, SB Pro 4.0 inkl. Softw. & CD 180 DM, 486er Platine 100 DM, Autodesk Animat. 120 DM, SVGA-Karte 40 DM; Tel. 08053/2624

Verk. Aces o. Europe 50, Pirates Gold 60, Formula One G. P. 40, Black Gold 20, History Line 30, Battle Isle + Data Disks 1 + 2 70, Winzer 25. Tel. 09367/3670

Verk. Stronghold 50, Indiana Jones 430, Spaceward Hol 40, Space Max 25, Monkey Island 30, Wing Com. + Secret Mission 30, X-Wing dt. 40. Tel. 09367/3670

Lands of Lore/Bet. at Krond./Whale Voyage/Wizardry 7 je 50,-, ältere Spiele ab 20,-. Tel. 02542/2942

Verk. Prince, NAM '1965-1975', Black Gold Spacewrecked je 20,- DM, Dune 2 40,- DM, alle 90,- DM, PPPP 60,- DM. Tel. 09604/1226

Tausche Rise of the Dragon (deutsch). Tel. 089/985809

Verkaufe 386DX-40 Mainboard 150,- und 801B Festplatte 150,-, alles unbenutzt. Tel. 09971/92847

Verkaufe ca. 30 Originale: NHL, UW2, U7, HL, MM3 + 4, Legacy, EOB1 + 3, Epic, Syndicate, BMP, DM, Aces, Empire, Monkey 2, X-Wing, Inca. u.v.m. VB 50 DM. Tel. 07365/5801, Dieter

Verk. Freddy Pharkas, QOG1, VGA, SQ5, PC-Umwelt, versch. CD-ROMs (Sherlock Holmes, Patrizier, 7. Geist usw.) sowie Modem, Soundblaster Pro, 486/40 Board, ab 20 Uhr, Tel. 06734/8930

486SX/25; 4 MB RAM; 120 MB-HD; 3,5" LW; SVGA-Karte u. Monitor, Maus; MS-DOS 5.0; Windows 3.1; 3 Monate alt; 100 % o.k.; für nur 2500 DM; Tel. 03925/621679; Tino

Verkaufe Wing Commander 2 und Special Operations 1 + 2 für 40 DM. Tel. 04922/2097 Frank Lübben, Süderreihe 9, 26757 Borkum

486DX-33 VESA Local Bus, 4 MB RAM, 210 MB HD, 1 MB Win. Accelerator-Karte, MS-DOS 6.0 und Win. 3.1. Alles im schicken Tower-Gehäuse für nur 2548 DM. Tel. 09921/3581

Verkaufe: Strike Com. 55,-, Privateer 55,-, Red Baron u. Missiondisk 60,-, Larry 6 55,-, Doom 60,-, T. Rampage 55,-, Battle Isle 260,-, Tel. 06081/15430

Tausche TFX gegen Indy Car Racing, Shadow Caster oder Doom. Meldet Euch nach 18 Uhr bei Thomas unter Tel. 034206/78259

Verkaufe: Monkey 1, NHL Hockey, Stormovik 25, Syndicate, Finest Hour Mission Disk, Populous Syndication Disk. Suche: Indy Car Racing. Tel. 02747/3374

Suche für MS-DOS Spiele aller Art, vor allem auch Oldies. Christian Köpke, Fliederweg 1, 44532 Lünen

Verk. UW2 für 50 DM, Eye of t. Beholder II 30,-, Bard's Tale C. Kid 30,-, Tel. 07584/1416

Verk. Soundblaster 16 ASP mit ASP-Chip 400,- DM neu. Tel. 08076/362

Verkaufe Dune 2 + Spaceward Ho je 30 DM, Syndicate + Frontier je 60 DM. Tel. 0611/564405, Andreas Gladisch

Tausch o. Verkauf Nights o. t. Sky, Rampart, Car Dinal o. t. Gremlin je 20 DM, Spacequest 4, Syndicate, Strike-C., TFX VB. Suche auch Spiele auf CD-ROM. Tel. 0271/355544, ab 18.00 Uhr, Frank

Suche Orig. kpl. D.: Empire Deluxe, Task F., Tel. 05584/677 (Oliver)

TFX 60 DM, Rebel Assault (CD-ROM) 75 DM, Strike Commander 50 DM, Strike Commander, Speech Pack 20 DM, Martin, Tel. 09662/1250

Tausche Enchantia, History Line, Sherlock Holmes, Kyandia 2, Sim City 2000, alles deutsch gegen A-Train, Alone Dark 2, Siedler, Empire, alles deutsch. Tel. 07552/6344

Suche folgende gebr. Spiele: Wing Commander 2 dV, X-Wing Upgrade dV, Der Schatz im Silbersee, Inca 1 dV, Police Quest III dV, Larry 6 dV. Tel. 02161/671816

Verk. 386SX/20, 1 MB RAM, 47 MB HD, 3,5 + 5,25" Laufwerk, Maus, MS-DOS 5.0 + Windows 3.0, VB 1000,-. Tel. 06341/63971 nach 18.00 Uhr

Suche A-Train, Construction Set (je dt.). Preis nach Verhandlung. Schreibt an: Timo Wolff, Ligusterweg 12, 29227 Celle. Suche auch Populous 2 (dt.)

Verk./tausche: Day of Tentacle, Warlords 2, Syndicate je 50 DM. Suche: Pirates Gold, Stronghold, Aufschwung Ost, Die Siedler, u.a. in dt. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk./tausche: Formula One (50), Dune 2 (40), Monkey 2, Eish. Manager (45). Suche: Freddy Pharkas, History Line, Burntime, NHL Hockey Indy Car Rac., u.a. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk./tausche: Inc. Machine (40), Monkey 1 (35), Kyandia, Patrizier, Indy 4, Sherlock Holmes je 45 DM, Suche: Wizardry 7, Empire Deluxe, u.a. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk./tausche: Knights of the Sky (35), Sim Ant (40), First Samurai (35), Magic Pockets (35), Mad TV (40). Suche: Mega lo mania, Sp. Quest 4 + 5, u.a. Tel. 089/6972037, ab 17 h

Verk.: Rings of Medusa (15), Elite Plus (20), Stundenglas (20), Kathedrale (20), Rampart (35), Battle Isle (30), Lemmings (30), Lure of Temptress (35). Tel. 089/6972037, ab 17 h

Tausch/Verkauf: Term Rampage, Lotus, Privateer, PDreams, MM4 (dt.), Spear, Gods, M. Opera, 3D Kit (dt.), Humans: In der Schweiz, Tel. 052/371904 (Stefan verlangen). A. Orig.

Tausch/Verkauf: Term Rampage, Lotus, Privateer, PDreams, MM4 (dt.), Spear, Gods, M. Opera, 3D Kit (dt.), Humans: In der Schweiz, Tel. 052/371904 (Stefan verlangen). A. Orig.

Verk.: Laura Bow 2; Car + Driver; Red Baron; Dogfight je 40,-, alle 4 130,-, CDs z.B. Inca; suche: F16-Comb. Plt.; Vette; Apollo 18; M. Frank, Puricellstr. 22, 93049 Regensburg

Verk.: Day o. t. Tentacle (50 DM), Indy 4 (45 DM), X-Wing (45 DM), PC-Cosmos (80 DM), Mad-TV (35 DM); T. Krüger, Tel. 04282/3856 ab 18.00 Uhr

Verk.: Orig. Shadowcaster 60 DM, First Samurai 25 DM sowie für Mega Drive: Rocket Night 50 DM, Flashback 50 DM, Mortal Combat 65 DM. Praxistelefon, 8-19 Uhr, 07021/6711

Kaufe od. tausche Alone in the Dark 1 gegen Strike Commander, Syndicate; A-6035 Thiersee, Lechen 48, Matt Christian, Tel. 0043/5376/5753

Verkaufe Indy 4 DV für 55 DM. Verk. 386/40 MHz, 4 MB, 130 MB Festp., S-VGA-Monitor, Soundb. Pro 3.0 u. 3,5" Laufwerk für 2300 DM. Tel. 07451/3740, Heinz verlangen

Tausche PC-Originale: Lands of Lore; Dark Sun; Humans; Dungeon Master; Wizardry 6; Buck Rogers II dt.; Treasures o. S. Front. dt. Tel. 02486/651, ab 17 Uhr

Image 72, Star Trek 55, Monkey 2, Indy 3 + 4, TBAV Antivirus und viel mehr! Fragen und Preisvorschläge bei Andreas, Mo. + Mi. 17-20 Uhr. Tel. 02238/53619

Verkaufe: 386DX, 25 MHz, Coprozessor, 1 MB RAM, 3,5" + 5,25" FDD, 65 MB HD, opti. 400 MB, VGA-Card + Monitor, Maus + Joystick, Software, 20 Programme u.a. DOS 5 + 6, Windows 3.1, Tel. 02238/53619

Verkaufe: Ultima 7/2 (50), Elite 2 (45), Syndicate (50), Ultima 4-6 (30), Anstoß (50), NHL-Eishockey (50). Tel. 02351/26368

Verkaufe HL, Special Forces, Police Quest 3, Campaign, M&M 3 + ndt, Arcient Aktowfare, M/ 2, Battletech, P38 Lighting, M1 Tank Platoon etc. Tel. 07631/14940, anfragen lohnt!

Kaufe Strategiespiele, Flugsimulatoren und Rollenspiele aller Art. Evtl. auch Tausch möglich. Ab 19.00 Uhr, Thomas, Tel. 07232/365810

Streetfighter II, Black Gold, DM 50, Dune II, BAT II, Legend, Rex Nebular, Legend of Kyandia, Spirit of Excalibur DM 45, One step beyond, Loom, Midwinter II, Strike Com. Tac. Ops. DM 35, Pirates, Carl Lewis Chall. DM 30, Tel. 04152/74140

Schatz im Silbersee DM 75, Lands of Lore, Even more incredible machine, Speed Racer, Space Legends, Syndicate, Silent Service II, Ishar II, Hannibal, Prince of Persia II, Pinball Dreams, Flashback, Reach for the skies DM 60, Tel. 04152/74140

Shadowcaster, Eye of the beholder III, Protostar, WingCo Academy, KGB, Eishockey Manager, B-17 Flying Fortress, Kasparov's Gambit, NHL Hockey, Atac, Elite II, Strike Masters DM 70, Flight Simulator 5.0 DM 75, Tel. 04152/74140

Tausche Sherlock Holmes, KGB für PC oder zwei Amiga-Spiele nach Wahl gegen Legends of Valour kompl. dt. für PC, Tel. 0951/69771

Mach mit beim Computerclub Wyhlen. Hardware, Software, Service u. Beratung beim Computerkauf. Nähere Infos unter unserer Hotline - Tel. 07624-80238

Habt ihr Fragen zu Software, Hardware und neuen Spielen oder wollt ihr Hilfe beim Kaufen oder Aufrüsten eures PCs? Computerclub Wyhlen, Tel. 07624/80238

Verkaufe Wing Com. 2 + Sp. Op. 1 (50), 7th Guest (80), C. Lewis engl. (40), X-Wing (50), Police Quest 3 (50), Car + Driver (50), Silent Service 2 (40). Tel. 07275/1781, ab 19 Uhr

NHL Hockey, Anstoß, beide originalverpackt mit Registerkarte je 45,- oder Tausch gegen Indy Car Racing, Links 386 Kurse. Suche 4 MB Simms. Tel. 05323/78954

Verkaufe PC-Orig. Summer Challenge, Hardball 3 für je 40 DM oder tausche gegen Monkey I. 2 od. Jordan in Flight. Tel. 0711/3260225

Verk. Strike Commander + Speech + Operations (DM 99,- + NN), Alone in the Dark (DM 45,- + NN), neu in Originalverpackung. Janssen, Tel. 0491/13462, ab 18 Uhr

Suche Spiele auf CD-ROM! Rebel Assault, Super-Strike-Commander u.a. Listen an R. Janssen, Auf der Lübsche 12, 26789 Leer oder Tel. 0491/13462, ab 18 Uhr

Suche für PC: Elite 2, Emp. Del. 50 DM, Dune 2 40 DM. Tel. 0611/373346

Verk. HL14-18 für 45 DM und Strike Commander + Tacticle Operations 1 für 80 DM oder tausche gegen MadNews, Stronghold oder ähnliches. Tel. 02353/3171

Biete: Imp. Pursuit, Steel Emp., Unlim. Adv. Gateway, SM 1+2, Siege + Data, History Line, 1869, BAT 1. Suche: U8, B-Wing, Masters of Orion, Protostar, Elite 2. Tel. 0711/264884, ab 18.00 Uhr

Suche: Protostar, M. of Orion, Elite 2, Starlord, Subwar 2050, B-Wing, Biete U2, U7, SQ5 Shadowcaster, Betrayal, StarLeg, Castles, Lands o. Lore, Privateer. Tel. 0711/264884, ab 18.00 Uhr

Verk.: Goldrush, M1 Tank Platoon, Indy 3, Kult, LHX At. Chopper, Command, HQ, Realms je 25,-, Ultima 6, Wing Commander je 30,-, Tel. 0421/2239229

Verkaufe PC-Originale: Wizardry 6 20 DM, Wizardry 7 40 DM, UW 2 50 DM, Ultima 7, T. 2 50 DM, Strike Commander 60 DM, Rampart 20 DM, Ultima 6 35 DM. Tel. 02623/4455

Verk.: Play Time 2/92-5/93, ASM 8-10, 12/92, 2-4, 6-8, 10/93, Power Play 1-12/92, 1-12/93; Wizardry dt., Kyandia dt., Startrek, Vision dt. Tel. 02465/1303 (Andre)

Verkaufe Shadowcaster 60 DM, Strike Com. 70 DM, UW 260 DM, Monkey 2 40 DM, Mad-TV 20 DM, Sam u. Max 65 DM, Indy 500 10 DM, Lemmings 10 DM; alles original. Tel. 07257/1592, ab 14 Uhr

Originale: Privateer 50 DM, Elite 2 55 DM, Stronghold 50 DM, Mega lo Mania 45 DM, Syndicate Data-Disk 20 DM. Tel. 040/5221362

Verk. Atac, SS 2, Swoll, Aces o. Pacific, Red Baron je 40 DM, Pirates Gold, TF 1942, Tornado Strike Commander + Speech + T0, F15 III je 60 DM + NN + Porto. Tel. 0211/655102

Verk. Orig.: Rebel Assault 50,-, Dogfight 40,-, Car + Driver 40,-, Syndicate (neu, noch verschw.) 60,-, Wizardry 7 (neu) 45,-, Test Drive 3 + Data Disk 40,- + NN. Tel. 09932/505, ab 15 Uhr

Verk. Originale: Pools of Darkness (35), Ultima 6 (35), Stronghold (50), A-Train (50), Pirates Gold (65), Tel. 0941/760886, 18-19 Uhr

Protostar, Ultima Underworld 2, Kaiser, Mad TV, Dune I + II, Patrizier, Sim Ant, Empire de Luxe, Veil of Darkness 4 49,- DM + Porto. Tel. ab 19 Uhr 02435/1020

Tausche Day of Tentacle, Aces of Europe, Dune 2, S. C. Tac. Op., Mantis, AV-8B Harrier Assault, Campaign gegen F153, T.F.X., Pacific, Strike Rebel, Assault. Tel. 0791/52174, Reiner

Verkaufe 286AT/16 MHz, 30 MB HD, 1 MB RAM, Soundblaster, VGA-Mon., Gamecard, Mouse, VB 700,- DM, Neuzustand. Tel. 089/6707450

Biete 286/20, 4 MB RAM, 40 HD, 3,5" HD-LW, CD-ROM, DOS 5, VGA-Karte, einige Spiele, mit Monitor 1000,- DM, ohne 700,- DM. Tel. 06022/22497

Verk. orig. Privateer, Shadowcaster, Space Hulk, Dark Sun, Lands of Lore, Space Quest 1-4 + Lösungsbuch 4 50,- DM; Ultima 7A 30,- DM. Tel. 07352/8970, Frank

Titus the Fox 25,-, F-19, Push Over, Wizkid je 30,-, Hook 40,-, PC Orbit 60,-, 50 Stck. 5,25"-Leerdisketten, originalverpackt 20,-, Tel. 04361/1238

Suche Might & Magic I, V, Ultima 1-3, 7/2 + Data-Disks, Wizardry 1-5, Eye 1-3, nur Originale (auch englisch). Tel. 02445/7913 (Jochen)

PC-Originale: Alone in the Dark 1, TFX, Lands of Lore, Ultima 7 SI Part II, Syndicate, Dott. suche CD-ROM Jütland, The 7th Guest. Tel. 09921/7284, ab 18 Uhr

Verkaufe original PC-Soft: Aufschwung Ost 40 DM, Railway Challenge 40 DM, TV Sports Boxing 10 DM für Links 386 Banff Springs + Mauna Kea je 15 DM. A. Liedtke, Lortzingsstr. 12, 31228 Peine

Verk./tausche: U7/2, Swoll, Azure Bonds, Pools of Darkness, Sherlock Holmes, Secret of the Silver Blades u.a. Tausch auch 2:1. Tel. 02245/5197

CD-ROM Mitsumi LUOOSS, Anleitung, Steckkartenadapter, Treiber für DOS/Win + OS/2 für 20,- DM, 7th Guest, kpl. mit Video für 80,- DM. Tel. 05254/85847, ab 17 Uhr

Verk. Originale: X-Wing, Empire Deluxe je 50,- DM, Colonel's Bequest, Might & Magic 2, Ultima 4, Ultima 5 je 25,- DM, Railroad Tycoon Strategy Guide 20,- DM. Tel. 0228/262633

Verk. Syndicate 50, Strike C. 50, The Incred. Machine 40, Epic 40, Grand Prix 50, History-L. 14-1850, Task Force 50, X-Wing 50 + Upgrade 35. F. Reif, Tel. 02263/60773, ab 19.00 Uhr

Tausche/verkaufe Commanche inkl. Missdisk, History Line, Wing Com. I u.a., alles Orig. Kein Postversand, nur Raum Hamburg und Hannover. Tel. 040/6535873, ab 18.45

Verk./tausche Alien Breed, YoJoe, Fire & Ice, Simon the Sorcerer, dt. Suche Subwar 2050, Archon Ultra, Ragnavok, Sam & Max, Privateer, Turrican 2. Tel. 089/86411212

Verkaufe: Terminator, Rampage + Wing Commander 2; suche Doom. Tel. 04251/7728 (Carsten), Anrufe ab 17.00 Uhr

Suche WC-Missiondisk 1+2 für je 15 DM, Syndicate D 35 DM, Privateer 35 DM, SQ 1 VGA D 30 DM; verkaufe Elvira 20 DM, Degeneration 25 DM, Links 30 DM. Tel. 0711/744286

X-Wing + Data 1, Strike C., Syndicate, MM3, Xenobots, Campaign, Burntime, Second Front, Pirates Gold, Flashback, Swoll the 162, Do 335; tausche auch, suche CDs. Tel. 06733/8920

BMP 40,-, Wall Street Man. 50,-, Pirates Gold 50,-, Aces over Europe 50,-, Privateer mit Speech-Pack 75,-, Swoll 40,-, Silent Service II 40,- DM. Tel. 02595/9272

Verk. PC-Spiele, Orig.: X-Wing 70,-, Loom 40,-, Willi Beamish 60,-, Wing C. II 60,-, Time Travellers 40,-, Wiso Sparbuch 91 + 92 je 20,-, Test Drive III 40,-, Sega Master System II, original, neu, NP 98,-, P. Wieck, Königsberger Str. 11, 63110 Rodgau 3, Tel. 06106/75626

Verk. orig. Lemmings 2 50 DM, Pinball Dreams, Eight Ball Deluxe, Lost Vikings je 40 DM. Tel. 08141/4841

Verk. od. tausche SQ 4 (dt.) gegen alte Sierra-Spiele, am besten z.B. KQ 1 v. Quest f. Glory 2. Verk. o. tausche Dune dt. gegen 1 Sierra-Spiel, kaufe auch KQ 1 u. a. Tel. 030/9750674

Verk. Monkey Island 2 40 DM, Eye of the Beholder 30 DM, Syndicate 45 DM, WC 20 DM, Ultima 6 20 DM, 3D Cons. Kit 2 60 DM. Tel. 06190/8132

Verk.: Pirates, Winzer, Panza, Battle Isle, Lemmings, Black Gold, Winterchallenge. Suche: Dune 2, Hannibal. J. Renner, Tel. 0621/818998

Suche: Indiana Jones 3 ev. VGA, Indy Action Games 2, 3, 4; Simon the Sorcerer und Alte Star-Wars-Games - nicht X-Wing!, Links 386 Pro. Tel. 02362/43797

Verk./tausche Orig.: Links 386 + Mauna Kea (45) + (25), Commanche + Comm Miss. 1 (45) + (30), Strike Commander + Speech (50) + (30), Silent S. 2 (40), Great Court 1 (20). Suche Commanche Mis. 2 + Indy Car R. Tel. 07731/53253

Verk. PC-Originale: Falcon 3.0, Kasparovs Gambit, Monkey 2, Eishockey Manager, Striker, Ultima 7-Serp., F. P. Sports: Football. Tel. 089/5707219

Ultima 8, SQ 5, Simon the S., Wizardry 7, Bio Menace, Cosmo Cosmic, Kyandia 2, Sam + Max, The Dig, 3D-Kit u.a., alle zw. 50-65,-. Tel. 0621/577364

Wegen Systemwechsels verkaufe ich meine Software, die besten Spiele der letzten Jahre. Listen bei: Helmut Fischer, Innerebnerstr. 101A, A-6020 Innsbruck

Tausche Syndicate für Wizardry 7 und EOB II. Alles Originale. Tel. 040/4604526, Lorenzo, öfters versuchen

Verk. Privateer, Shadow Caster, Stronghold, Bet. at Kronrod, Lands of Lore, Pinball Dreams, BMP, je Spiel 40,- DM + NN, PD + BMP je 20,- DM, auch Vorkasse. Tel. 0211/400410

Verk. Orig.-Games: Indy Car-Racing 60 DM, Burning Steel (50), Front Page Football (50), NHL Hockey (50), Tonyla Russa Baseball (40), inkl. Versand. Tel. 06103/322433 (Sascha)

Verkaufe Populous, Sim City, Lemmings je DM 35,-, Civilization DM 45,-, Tel. 04323/4617

CD-ROM: Return to Zork DM 95, History Line DM 75, Schicksalskling. DM 85, Indiana Jones III + Transworld + Invest + Rolling Ronny DM 50, Monkey Island I + Logical + Oil Imperium + Tennis Cup II DM 50. Tel. 04152/74140

CD-ROM: Hound of the Baskervilles, Town with no name, Psycho Killer DM 40, Block out, Invest, Rings of Medusa, MUDDS, Oil Imperium, Tennis Cup DM 30, Kings Quest V + Larry V + Red Baron; Black Gold + Winzer + Super Soc. DM 85. Tel. 04152/74140

Indi Car Racing, Protostar, Even more incredible machine, Elite 2, NHL Hockey, Aces over Europe DM 70, Goal, Yo! Joel, Speed racer, Ishar II, Hannibal, Prince of Persia 2, Flashback, Syndicate, Pinball Dreams, Street Fighter 2 DM 60. Tel. 04152/74140

Fire & Ice, Death Knights of Krynn, Mad TV, Loom, Silent Service II, Monkey Island, Legend of Faerghail, Zak DM 50, One step beyond, Black Gold DM 40, Electro Body, Robbo DM 35, Winzer, Transworld, Rings of Medusa DM 30. Tel. 04152/74140

Atari ST

1040STE + Mon. + Joys + Maus + 44 MB HD + 75 Disks + Kalk.-Progr. + Action, Adventures, Strategie, Noisetacker, Lösungen + Zeitschriften = 500 DM. C. Greulich, Inwenden 12, 06188 Oppin/Halle

Atari 520ST, 1 MB, 2 Floppies, 2 Mäuse, 2 Joysticks, Farbmom, viel Zub. 750,- DM; 10 Orig.-Spiele m. Anl. 100,- DM, alle 90 Spiele zus. 800,- DM. Tel. 04651/25151

Verk. orig. F15 II, F29 Retalisator, Flight of the Intruder, Battle of Britain, F19, jeweils 20 DM. Tel. 089/6792511 (Philip)

Suche Flug- und Wirtschaftssimulationen, z.B. MIG29 Super Fulcrum; außerdem Atari-Farbmonitor. Angebote an: Sebastian Pfeffer, Mackensenstr. 3, 42329 Wuppertal

Atari 1040 STF + 5 Spiele (z.B. Amstar, Airbus A320) + SM124 Monitor + Epson LX-80 (24-Nadel-Drucker) + Scartkabel für TV für nur 599 DM. Tel. 07621/65043 (Florian)

Suche ältere ST-Spiele. Zahle gut. Angebote an: Bernd Mädicke, Helftaer Weg 8, 06317 Erberton. Nur Originale!

Verk. Atari Mega ST1 mit Color-Monitor Philips CM8833-II, Spiele u. Deluxe Paint ST, VB. Tel. 09331/1746

Suche Originalspiele Gunship, Silent Service 2, F19 Stealth Fighter, Redstorm Rising, Patrizier. Liste an: Sebastian Pfeffer, Mackensenstr. 3, 42329 Wuppertal

Elvira II - Jaws of Cerberus, Rolling Ronny, Klax, Ski Simulator, Cisco Heat DM 30; Air Supply, Cabal, Ghost Chaser, Dick Tracy, Magic Lines, Viking Child, Imperium, Revelation, Air Ranger, Murders in Space, Dyer 07 DM 20. Tel. 04152/74140

Robin Hood DM 40, Masterblazer, Khalaan, Elvira I, Deathtrap, Gold of the realm DM 25, UN Squadron, St. Dragon, Xiphos, Volleyball Simulator, Under Pressure, Torvak, Circus Attractions, Armalyte, No exit DM 15. Tel. 04152/74140

Elvira II - Jaws of Cerberus, Ski Simulator, Cisco Heat, Revelation, Hook, Super Space Invaders, Moonshine Racers, Bubble Bobble, Black Tiger, Fruit-Machine, Pinball Magic, Deathtrap, Speedball 2, X-Out, Blue Angel DM 30. Tel. 04152/74140

St. Dragon, Switchblade, Test Drive, Turrican Murders in Space, Dick Tracy, Badlands Pete, Edd the duck, Maya, To be on top, Wall Street Wizard, ATF II, Battle Bound, Never mind, Lettrix, Jungel Book, Grand Monster Slam, Ivanhoe DM 25. Tel. 04152/74140

PC Engine

Verk., tausche, kaufe alles für Mega Drive, Turbo-Duo, PC-Engine, Super NES, Neo Geo, 3DO, Game Gear, Mega-CD, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo-Duo- und Neo-Geo-Sammlung auf (Samurai Sh., Viewp., F.F.S. etc.). Tel. 02872/8411, Fr. u. Sa. ab 12.00 Uhr

Suche PC-Eng./T-Duo, auch S-NES/Fam. und Mega Drive + Bestände. Tel. 0212/208689

Verk. Neo-Geo + 8 Sp. (ViewPoint, Samurai, Showd., Fatal F. 2 usw.) + 2 Sticks + Mem.Card für 2000,-. Verk. TurboDuo + 25 Spiele für 1399,-. Verk. Lynx + 8 Sp. für 199,-. Verk. AMD-Spiele ab 40,-. Tel. 089/4701827

Game Boy

Othello, Nemesis, Palamedes, Quarth je DM 30,-. Tel. 04152/74140

Suche für GB folgende Spiele (originalverpackt): Final Fantasy Legend 2 DM 80,-; Mario & Yoshi DM 40,-. Angebote an Markus Schillinger, Treustr. 6, 90482 Nürnberg

Verkaufe Game Boy mit allem Drum und Dran - mit Super R.C.Pro.Am, Dynablast, Mario Land 2. Außerdem Super Nintendo + 2 Spiele. Arne Gronnerth, Tel. 0228/254024 (ab 19 Uhr)

Verk. Game Boy + Tetris, Kopfh., Game Link = 50,-. Spiele je 20,-: Solar Striker, Rescue of Princess Blöbette, Tail Gator, Kwirk, Gargoyles Quest, Probotector, Hook, Mega Man. Andreas Saeger, Buchenweg 8, 35315 Homburg/Ohm

Game Gear

Verk. GG mit 5 Spielen, Sonic 2, G-LOCK, Shinobi... + Netzteil - 200 DM - Tel. 02271/66927

Verk. Game Gear mit Spielen: Shinobi, Sonic, Olympic Gold, Super Monaco II und Netzteil, alles mit Anl. und Verp. Tel. 09331/1746

Verk. Game Gear + 6 Spiele, z.B. Shinobi, Mickey Mouse für 350 DM. Tel. 06029/4172

Verk.: Game Gear mit TV-Tuner, 8 Spielen für 430 DM. Spiele: Castle of Ill., Lucky D. Caper, World C. L. Golf, Ax Battler, Shinobi 2, Prince P., auch einzeln. Tel. 02802/80440

Verk. GG mit 6 Spielen (Shinobi, Sonic 2, Wonderboy, G-LOCK, Land of Illusion) + Gear + o. Gear-Kabel für 350,- DM. Tel. 07584/1416, Christian

Verk. Game Gear mit Columns für 100 DM. 66 Spiele wie Shinobi 2, Castle of Ill., Lucky Dime Caper, Prince of Persia, Out Run, Axb, S. Monaco GP usw. für 35 DM. Tel. 02802/80440

Mega Drive

Verk. MD (RGB, 50-60 Hz, US-JP-DT-Umschalter), mit Magic Drive, Quackshot, Shining, Joypad, Joyboard u. vielen Leerdisketten! Nur komplett! VB: 599 DM. Tel. 07545/6561

Verk., kaufe, tausche v. SNES, MD, Game Gear Module wie Alien 3, Aladdin usw. Suche Jungle Strike, Devil Crash für MD. Tel. 05563/469, Arni

Verk. Mega-Drive-Spiele wie Streets of Rage, EA Hockey, Mario L. Hockey, Gynoug, Jordan vs. Bird, Winter Ch., James Pond, 50-85 DM. Verk. auch Game G. Tel. 02802/80440

Verkaufe Mega Drive mit zwei Spielen (EA Hockey und EA Football) für 195 DM. Tel. 089/806514, ab 15-22 Uhr, verlangt Rainer

Biete 10 MD-Games ab 40,- DM: Aladdin, Devil Crash, Crude Dudes, World of Ill., St. of Rage 2, General Chaos, Aquatic G., WWF. Tel. 02156/7042 (Ralf, ab 19 Uhr)

Verk.: Mortal Combat 65 DM, Rocket Night 55 DM, Flashback 50 DM. Alle nagelneu und fast nicht benutzt. Tel.: 8-19 Uhr, 07021/6711 oder 07021/74929

Verk.: Mega-Drive-Spiele wie Winter Chall., Mario Lem. Hockey, EA Hockey, Streets of R., Gynoug, James Pond und Jordan vs. Bird für 50-70 DM, alle für 340 DM. Tel. 02802/80440

Verk., tausche, kaufe alles für Super NES, Mega Drive, Mega-CD, Turbo-Duo, PC-Engine, Game Gear, 3DO, Neo Geo, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verkaufe/kaufe/tausche SNES + MD-Spiele; habe größere Auswahl an Spielen. Suche ständig Spiele, event. mit Gerät. Tel. 04774/1789, Rainer

Kaufe SNES + MD-Spiele, auch Spielesammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/374, Simone

Verkaufe ständig gebrauchte Top-Spiele auf SNES und Mega Drive. Anrufen lohnt; Top-Preise auf Anfrage. Tel. 0711/7970447, ab 14 Uhr, Alex verlangen

Kaufe/verkaufe/tausche Module + Konsolen Mega D., CD II, SNES, NES, SM, GG, GB, 3DO, Neo Geo. Verk. noch Sp. für US-NES & Lynx. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr

Lynx

Verk. Atari Lynx + Netzteil, 2 Games (Klax + California Games), fast wie neu 220 DM. Tel. 06861/3317, ab 16.00 Uhr

Suche Lynx-Spiele (nur mit Verpackung und Anleitung!). Zahle 20 DM pro Spiel. Spielereisen an: Christian Dettmer, Rütterscheider Str. 241, 45131 Essen

Verkaufe Lynx 2 mit 3 Spielen (Klax, Hockey, Zorlor Mercenary) und Netzteil für VB 250 DM (evtl. auch einzeln). Tel. 07621/47706 (ab 13 Uhr)

NES

Verkaufe NES mit 2 Joypads und Super Mario Brothers für 100,- DM. Verkäufe NES-Spiele: Castlevania, Trojan, Skate or die, Maniac Mansion, je 35,- DM; alles zusammen 200,- DM. Tel. 09776/5653

Diverses

Play-Time-Hefte 6/91 bis 6/93 je 2 DM, Amiga Joker 10/90, 12/90, 1/91 bis 12/93 je 3,50 DM, ASM 5/90 bis 12/93 je 3,50 DM. G. Bathelt, Saarbrücker Str. 14, 66679 Losheim, Tel. 06872/4497

Ankauf, Verkauf, Tausch von Modulen + Konsolen, alle Systeme. Liste gegen Porto gib!s bei Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock

Verkaufe Neo Geo m. 2 Sticks, M-Card, Last Resort, Viewpoint, Raguy 3, Countbout; Preis: VHB. Außerdem Lynx 2 mit 5 Spielen; VHB. Tel. 06725/1011, ab 18.30 Uhr

Verkaufe an Sammler Power Play 10/88-10/93, Special 1-6, Happy Computer 1/87-7/90, Spiele-Sonderhefte 2 + 3, möglichst nur zusammen. Tel. 07031/801917

Verk. für GG: Dialog-Kabel, Putter, Football, Halley Wars, Shinobi, Battery Pack, Converter f. MS. GB: Princess Blobette, MS: Super Tennis u. Missile Defense. Tel. 089/6410692

Verkaufe für SNES: SF 2 Turbo (us) 110 DM, Fisto t. Northstar (Anime, 18) für 60 DM. Suche CStation (-350 DM) u. Musik-CDs v. Spielen (jap.). Tel. 04741/60780, 17-22 h

Verk. NES-Spiele bis 60,- DM wie Tiny Toon, Mega Man u.v.a., außerdem verk. ich Master System 2 u. Sonic M, Verpackung, für 170,- DM; suche Power Play 7/91. Tel. 06372/6554

Verkaufe, kaufe Neo Geo- + SNES-Games! Tel. 02173/83989, Zoltan verlangen

Verkaufe, kaufe und tausche ständig Spiele für Mega Drive, Mega-CD und Super NES. Ruft doch mal an. Tel. 09082/1201 (Marius)

Kaufe günstig Macintosh-Originalspiele, auch ganze Sammlungen. Tel. 0228/262633, Martin Klein, Clemens-August-Str. 76, App. 83, 53115 Bonn

Sengoku II 240, Burn F 130, Ghost P 120, Heroes II 250, Fatal F 1 + 2 340, NAM 90, Magican 100, Ninja 120, Eightman 110, Alpha 120, Viewpoint 380, Baseball 80. Tel. 09560/320, Thomas

Manga-Videos günstig abzugeben. Löse außerdem meine Turbo-Duo- und Neo-Geo-Sammlung auf (Samurai Sh., Viewp., F.F.S. etc.). Tel. 02872/8411, Fr. u. Sa. ab 12.00

Verk., tausche, kaufe alles für Mega Drive, Turbo-Duo, PC-Engine, Super NES, Neo Geo, 3DO, Gamegear, Mega-CD, Mak. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732, ab 13 Uhr

Verk. Neo-Geo + 8 Sp. (ViewPoint, Samurai, Showd., Fatal F. 2 usw.) + 2 Sticks + Mem.Card für 2000,-. Verk. TurboDuo + 25 Spiele für 1399,-. Verk. Lynx + 8 Sp. für 199,-. Verk. AMD-Spiele ab 40,-. Tel. 089/4701827

Kontakte

Ankauf, Verkauf, Tausch von Modulen + Kons., alle Systeme. Liste gegen Porto gib!s bei Thomas Schaack, Neustrelitzer Str. 3, 18109 Rostock

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

He's dead Jim!



Poppig: Die Farbgebung ist der Originalserie nachempfunden

Star Trek Judgement Rites

Ob man will oder nicht, sie kommen in die Jahre, unsere Helden aus seligen Kindertagen. Damals versüßten sie uns so manchen langweiligen Samstagnachmittag, heute gibt's reichlich futuristische Konkurrenz aus den eigenen Reihen. Jean Luc düst mit der nächsten Generation durchs All und Benjamin rotiert um Bajor. Macht nichts, dachte man bei Interplay, wir haben die Computer-Rechte an den Veteranen, also werden die Fans auch ein zwei Jahre altes Spielsystem schlucken. *Star Trek - Judgement Rites* beginnt dort, wo Teil Eins *Star Trek - 25th Anniversary* aufhört. Das Spielsystem ist das gleiche, nur die Aufträge haben sich geändert. Wie gehabt, ist

das Program in acht Adventure-Missionen aufgeteilt, die durch kleine 3-D-Weltraum-Flugsequenzen verbunden sind.

Für gewöhnlich gibt's einen Befehl von der Admiralität, wir düsen mit der Enterprise in ein neues System, beamen auf die Oberfläche und lösen dort alle Probleme. Unterwegs seid Ihr dann immer mit Kirk, Pille und Spock. Die Grafiken werden brav umgeklappt, Kirk wandert mausunterstützt durch die Zukunft, die Crew folgt automatisch. Der kosmische Rätselknacker kann Gegenstände aufnehmen und benutzen, verdächtige Stelle genauer unter die Lupe nehmen und ein Schwätzchen mit Freund und Feind halten. Handelt es sich um ein technisches Rät-

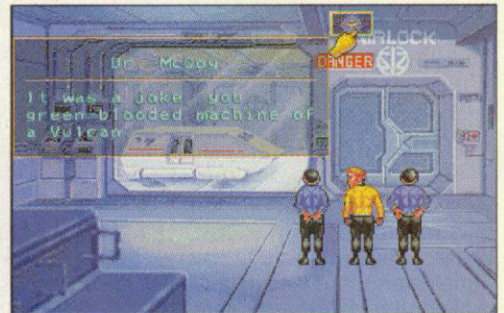
Trekkies bitte weg-hören. - Ihr werdet Euch dieses Programm sowieso besorgen, ganz egal wie unsere Wertung ausfällt. Den nicht Enterprise-infizierten Normalabenteurern dagegen müssen wir die Science-fiction-Freude etwas versalzen. Interplay hat es tatsächlich geschafft, zwei Jahre ins Land gehen zu lassen, ohne eine einzige technische Verbesserung auf der Enterprise unterzubringen. Der Installationsvorgang dauert, je nach Rechner, bis zu anderthalb Stunden. -



Stark rekordverdächtig! Der zentrale Monitor, unser Ausblick ins All, ist immer noch nur zigarettenschachtelgroß und viele Grafiken wurden einfach übernommen. Die Rätsel haben zwar etwas angezogen, bieten aber trotzdem nur sehr statisch aufgebaute Hausmannskost. Je-

der Plot besteht aus ungefähr sechs bis sieben Bildschirmen mit einigen Gegenständen. Völlig indiskutabel im Jahre eins nach *Day of the Tentacle*. Für Fans unentbehrlich, für alle "Normalen" leider belanglos.

Was sich neckt
das liebt sich:
Bones und Spock
in freundlicher
Unterhaltung



sel, dann kommt Spitzzohr Spock zum Einsatz. Ein Klick auf den Schrauber von Vulcan und Spockie läßt automatisch den Tricorder qualmen. Verlangt jemand nach ärztlicher Hilfe, dann ist Pille an der Reihe. Unfreundliche Aliens dürfen wahlweise betäubt oder mit dem Inventory-Phaser zerstört werden. Wollen wir rätseltechnisch wichtigen Charakteren ans Leder, dann schreitet das Programm ein und gebietet uns Einhalt.

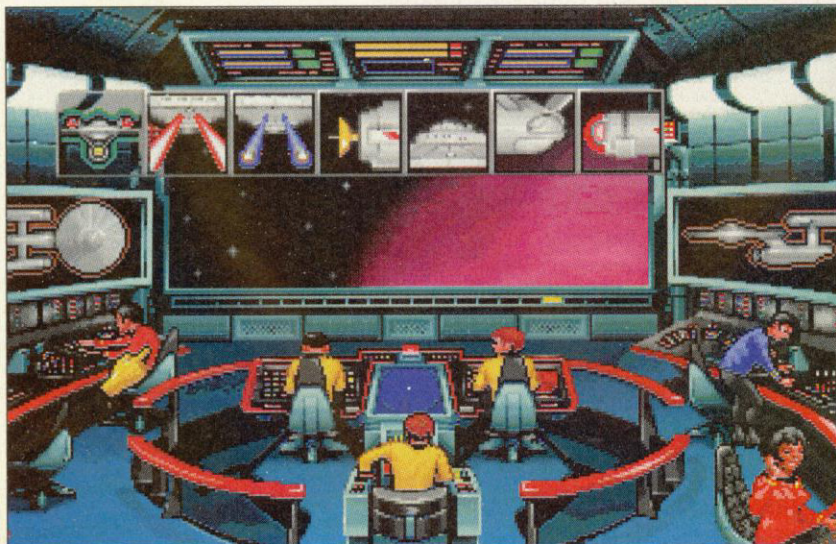
Habt Ihr eine der acht Missionen gelöst, vergibt die Admiralität Erfolgspunkte, die die Fähigkeiten der Enterprise-Besatzung im Raumkampf verbessern. Ist das Schiff im All unterwegs, wird eine Panorama-sicht der Kommandozone geboten. Alle wichtigen Stationen sind von unseren Helden besetzt,

die bei Bedarf in Aktion treten. Scotty repariert lahmgeschossene Schiffsektionen, Uhura betreut, wie in der Wirklichkeit, den Funkverkehr und Spock bedient für uns den Computer. Über eine eingebaute Datenbank können wir einige Informationen zur Lösung der Rätsel abfragen.

vw



Timewarp: Unsere Mannen landen im zwanzigsten Jahrhundert



Das waren noch Zeiten:
Kirk und seine Truppe
auf großer Fahrt

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS

68%

Grafik: 74% Sound: 70%

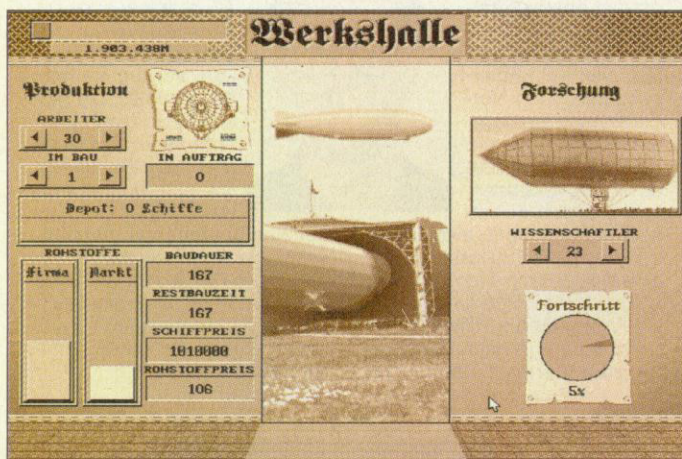
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er SX, 2MB RAM, 27 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Geplant für: -

Dicke Zigarren



Der Graf hätte seine Freude: Ein neuer Zeppelin liegt auf der Werft

Zeppelin

So rechtes Glück war ihnen nie beschieden. Fast immer standen die Luftschiffe im Schatten ihrer geflügelten Kollegen, die schneller und wendiger die Himmel durchflogen. Dabei lagen die Vorteile auf der Hand. Mit Zeppelinen reiste es sich wirtschaftlicher und entspannter als mit den Flugzeugen der damaligen Epoche. In den zwanziger Jahren beherrschten die Luftschiffe deshalb sogar für kurze Zeit den internationalen Fernverkehr. Wer etwas auf sich hielt und über das genügende Kleingeld verfügte, der fuhr mit einem Zeppelin über den Atlantik oder in den Orient.

Zeppelin – Giants of the Sky entführt uns in diese aufregende Epoche der Luftschiffe und ihrer verwegenen Kapitäne. Allein oder im harten finanziellen Wettstreit mit einem zweiten Luftschiffer starten wir unser Unternehmen am 1. Januar 1901 in Berlin. Uns bleiben vierzig lange Jahre, um aus unserem Garagenunternehmen ein blühendes Geschäft zu machen und mit allen Fliegerehren in den wohlverdienten Ruhestand zu gehen.

Anfangs steht uns nur ein bescheidener Geldbetrag, ein erstes, wenig beeindruckendes Luftschiff und eine kleine Werft zur Verfügung. Als hoffnungsfroher Jungschiffer tuckern wir mit unserem Luftschiff über die Weltkarte und transportieren Passagiere und Fracht. Nebenbei dürfen wir an der Börse spekulieren, uns mit Computergegnern

oder menschlichen Kontrahenten um verlockende Bau- und Frachtaufträge balgen oder in den Hauptstädten eigene Büros und Depots eröffnen. Verwegene Naturen stellen neue Höhen- und Weitenrekorde auf oder heften sich an die lieblichen Fersen der Frau fürs Leben.

Zeppelin wird rundenweise gespielt. Haben wir alle unternehmerischen Entscheidungen getroffen, dann genügt ein Mausklick und die Zeit eilt davon. Alle Aktionen, die wir ausführen können, sind zu Themengruppen zusammen-



Blaues Blut: Graf Weitz erobert den Himmel über Berlin

Da kommt der Luftschiffer angenehm und stetig in Wallung. Dabei fängt alles ganz harmlos an. Der Privatzeppelin ist nagelneu, auf der Bank ist ein beruhigendes Polster und die Passagiere stehen Schlange. Zumindest bis der erste Flieger im Sturm über dem Mittelmeer verloren geht, die Konkurrenz die eigenen Preise unterbietet und die Angestellten sich als lahme Luschen erweisen. Aus ist es mit der Idylle, und die erfrischende Hektik beginnt. Wirtschaftliche



Kurzweil ist bei einer Handelssimulation schon die halbe Miete, richtig schön wird es erst, wenn auch das Szenario stimmt. *Zeppelin* bietet von beidem reichlich. Ob alleine oder zu zweit, langweilig wird es nie. Die große Zeit der Luftschiffe ist bis auf die letzte Schraube genau recherchiert und edel-nostalgisch umgesetzt worden. Hier ein Extralob für die schöne Anleitung. Ein unverbrauchtes Wirtschaftsthema, kompetent in Szene gesetzt.



Wer Miese macht muß einen Anteil seiner Firma verkaufen

gefaßt und werden auf zahlreichen Menüs angeboten. In der Werft werden z.B. neue Luftschiffe gebaut, Rohstoffe eingekauft und Ingenieure entwickeln fortschrittliche Technologien. Drei Schiffe können direkt von uns verwaltet werden, der Rest der Luftflotte ist automatisch unterwegs. In jedem Außenbüro können wir unterschiedlich kompetente Manager einsetzen. Am Ende jeden Jahres informiert eine elektronische

Zeitung über wichtige Ereignisse. Wem der Sinn nach etwas Abwechslung vom aufreibenden Buchhalterhandwerk steht, der darf in einer kleinen Actionsequenz an einem Hochflug- und Geschwindigkeitswettbewerb teilnehmen und, das nötige Fingerspitzengefühl vorausgesetzt, der Konkurrenz das Leitwerk zeigen. vw

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Ikarion

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Ikarion

MS-DOS

76%

Grafik: 70% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, empfohlen 386 SX, 640 KByte 7 MB auf Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Geplant für: Amiga, CD-Rom

32 heb' ab!



Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch **32 geniale Bits**. Mächtig viele **Spiele**. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher **für alle CD's**: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!

Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte **AMIGA-Rechnerpower**, **4-Kanal-Stereosound**, **CD-ROM-Laufwerk** mit double speed und **16,8 Mio. Farben**.

Jetzt abheben und beim Handel checken!

AMIGA CD³²
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

Der gute Stern

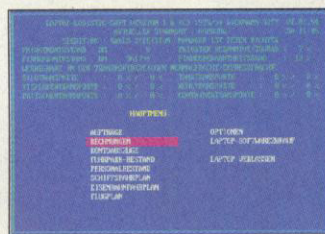


Familienplanung ist keine Zufallssache, beim Planer schon gar nicht

Der Planer

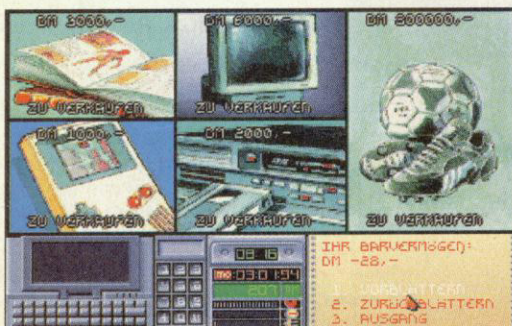
Die deutschen Programmierer haben offenbar ein gewisses Faible für Strategiespiele, das beweisen Blue Byte, Software 2000, Ascon, Ikarion oder Sunflowers in Perfektion. Geschäftsführer Holger Dickmann und seinem Team von Greenwood Entertainment reichten acht kurze Monate, um sich in die noble Runde zu gesellen. Wie sollte es anders sein, mit dem ersten fertigen Produkt zielt Greenwood Entertainment auf das Strategienetz des deutschen Spielers. Diesmal trödeln Sie nicht durch die Weiten der Ostsee oder laßt Zeppeline knallen. Nein, in *Der Planer* werdet Ihr mit dem harten Alltag eines Fuhrunternehmens konfrontiert. Schon immer war es Euer innigster Wunsch, in die Fußstapfen eines großen Speditionsunternehmens zu treten, also schlägt Ihr die erstbeste Tageszeitung auf und findet prompt vier Stellenangebote. Hinter jeder dieser Annoncen steht eine andere Firma, die in einer anderen Stadt beheimatet ist und deswegen auch andere verkehrstechnische Voraussetzungen

bietet. Doch bevor Ihr nun die große Kohle scheffelt, wartet harte Arbeit auf den Möchtegernyuppie. Als erstes kommt das kleine Fuhrunternehmen-Einmaleins auf Euch zu: Da wollen Begriffe wie Logistik, verschiedene Sattelaufleger, Gliederzüge, Frachteinheiten und Güterarten auseinandergehalten werden. Habt Ihr Euch erst einmal in die Materie hineingekniet, wollen die ersten Aufträge erledigt werden. Da will die Blumen KG aus Bonn 17 FEs (Frachteinheiten) nach Düsseldorf bugisieren oder die Import Bente GmbH ihre Kokosmilch gen Süden verschifft haben. Habt Ihr Eure Hausaufgaben gut gemacht, wißt Ihr nun, was zu tun ist, denn Preise wollen verglichen werden, Entfernungen



Der Laptop hat zwar noch eine DOS-Oberfläche, unterstützt den Planer aber reichlich

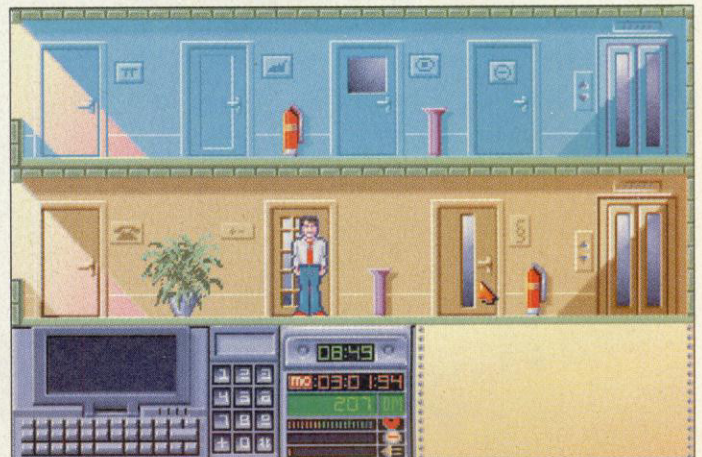
Für den Juppie gehört der 1000 Mark's Game-Boy zum guten Ton



Für den ersten Versuch verkauft sich Greenwood Entertainment bereits ganz ordentlich: Die gemalten Grafiken brauchen sich nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken. Im Soundmenü kann aus 17 verschiedenen Musikstücken gewählt werden, die mit einer Musikboxfunktion auch per Zufall aus den Aktivboxen dudeln. Nur bei der Story bekomme ich Bauchschmerzen: Persönlich finde ich es reizvoll, als Produzent im Fernsehen mitzumischen oder als Patrizier über die Wel-



ten zu schwabbeln, aber der angehende Jungunternehmer in der Transportbranche gehört nicht gerade zu meinen Träumen. Aber dies ist ja bekanntlich Geschmacksache und von Fall zu Fall unterschiedlich. Ansonsten bietet *Der Planer* solide Strategiekost, die es durchaus mit *Mad TV* oder dem *Patrizier* aufnehmen kann. Greenwood Entertainment kann man zum ersten Einstand gratulieren und die deutschen Wirtschaftsfans sollten den *Planer* auf jeden Fall mal probespielen.



Mit einer Prise *Mad TV* kommt der Planer gut zurecht

geprüft, Fahrpläne verglichen und Eure LKWs an die entsprechenden Orte geordnet werden. Da in Eurer Firma offensichtlich nicht gerade die Arbeitswut herrscht, kümmert Ihr Euch auch gleich um die restlichen Aufgaben und stellt fehlende Leute ein, überprüft die Finanzen oder kämpft um neue Kredite. Als Manager wie er im Buche steht darf dabei kein Kommunikationsmittel in Eurer Sammlung fehlen. Zur Grundausstattung eines Fuhrunternehmens gehört das berühmte Funktelefon, Fax und das Funkgerät, wobei Ihr das Handie und einen Laptop immer am Mann habt. Mit diesen nützlichen elektronischen Hilfsmitteln könnt Ihr von jedem Ort des Geschehens ins Spiel eingreifen. Der Laptop gibt Euch den nötigen Überblick über laufende Geschäfte, Zahlungen, LKW-Bestände und alle nur denkbaren Fahrpläne. Wie es sich für einen Jungunternehmer gehört, solltet Ihr neben Eurer Ambitionen in der Firma einen Blick auf Euer privates Ansehen haben. Ein neues Einfamilienhaus, ein roter Ferrari oder die goldene

Rolex am Handgelenk wirken da manchmal Wunder. Zu Eurem privaten Pensum gehört ebenfalls die Familienplanung: Mit einem guten Kompromiß aus Arbeit, Geld und Freizeit solltet Ihr den Rest der Familie bei Laune halten, ansonsten drohen dunkle Flecken auf der weißen Karriereweste. cd

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller:
Greenwood Entertainment

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster:
Greenwood Entertainment

MS-DOS 66%

Grafik: 59% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 20 Mhz,
2 MByte RAM, VGA,
Festplatte 18 MByte

Unterstützt: Soundblaster,
Roland, Adlib, Maus

Geplant für: -

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

PIZZA CONNECTION



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

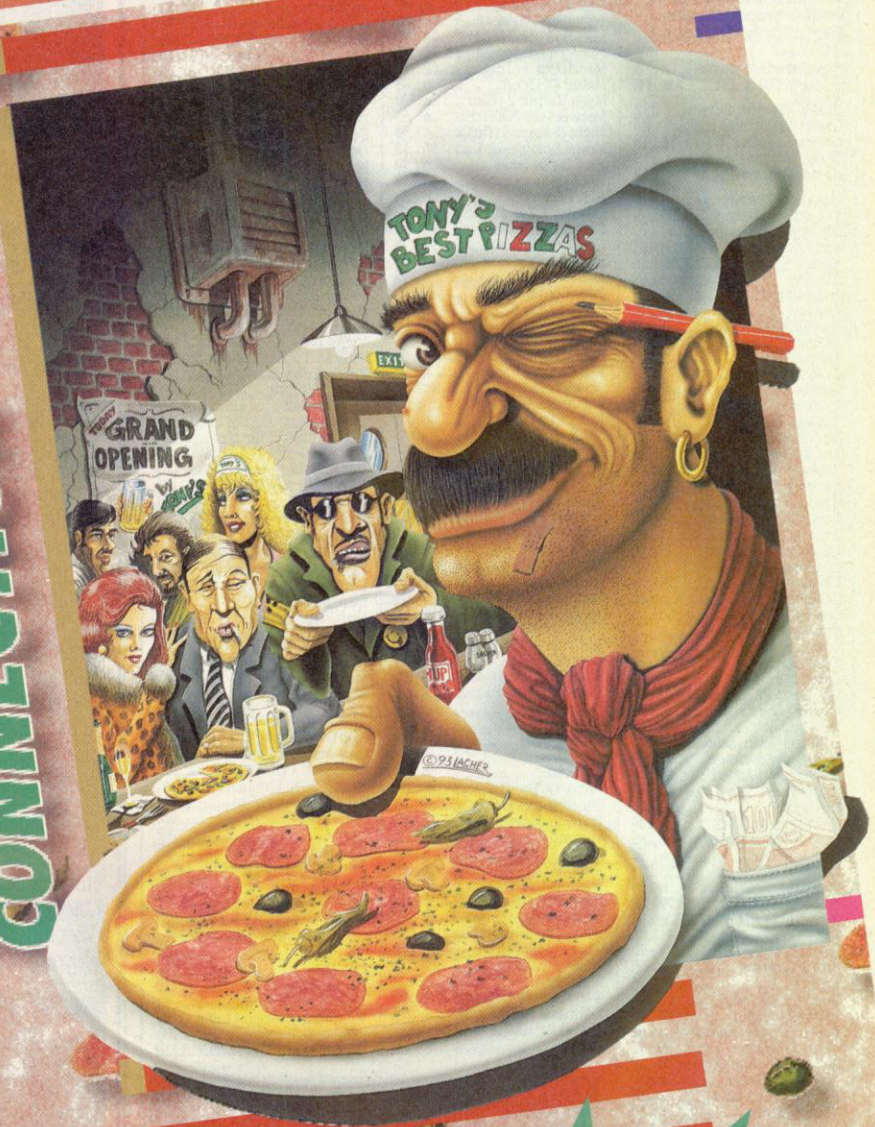
SOFTWARE 2000



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung

Schon geschallt, Leute?
Hier geht's echt um Preise!

Das hier ist nur ein Auszug ***
aller Spiele für Ihr System.

FUNTASTIC liefert Ihnen alles,
was international zu haben ist:

**Wir sind der Spiele-Händler
mit dem größten Sortiment.**

Game nicht gefunden? **Anrufen!**

Alle Neuheiten versenden wir
mit als 1. **Versand-Händler.**

Bitte rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für Systeme: t

Preise in DM AM PC

Gravis UltraSoundCard 290

Gravis Analog PRO Stick 86

Gravis GamePad 43 48

Thrustmaster FlyStick 119

GameBlaster VGA: TV 252

! Mindest - Bestellwert ! 40.40

4 Crystals Of Trazere 108.79

7th Sword Of Mentor 68.79

Aces Over Europe 83

Akira 75.90

Allo Allo 68.68

Ambermoon 90.90

Anstoss 73.73

Apocalypse Heli Sim 51.100

Archon Ultra 90.90

Armored Fist 98

ATAC Adv. Tact. AirC. 75.91

Aufschwung Ost 68.75

Battle Isle 2 90.90

Bazooka Sue 90.90

Bloodnet 105

Brutal Sports Football 50.58

Bubba N Stix 60.68

Campaign 2 73.90

Cannon Fodder 55.75

Captive 2 - Liberation 68.90

Cash 75.90

Championsh. Man 94 75.90

Chartbreaker 75.90

Cliffhanger 75.90

Cobra Mission XXX 100

Combat Air Patrol 66.90

Companions Of Xanth 73

Cosmic Spacehead 58.58

Cyber Empire (SSI) 93.83

CyberRace Sim 90.90

Daemongate 78.90

Danger Zone FS 90

Dark Legions 71.70

Dark Sun Shatt. Lands 75

Darklands Adventure 98

Das schwarze Auge 2 85.90

Der Clou - M. Stuvy 85.75

Die Siedler 85.91

DM2: Leg. Skullkeep 108

Dracula (Bram Stoker) 68.86

DragonSphere 98

Dune 2 53.65

Dungeon & Drags Hack 75

Eishockey Man. 92/93 79.88

Elder Scrolls RPG 75

Elfmoria 71.90

Elisabeth 1 75.90

Elite 2 - Frontier 68.90

Entity 68.75

Evasive Action FS 68.98

F15 Strike Eagle 3 83.96

Fealty - Vietnam Sim 98

Fields Of Glory 90.98

Flight Of Amazon Q 83.90

Flight Sim. Toolkit 100

FS 5 Flight Simulator 91

Gabriel Knight 95

Global Domination 68.78

Globule - Splatform 60.90

Goblins 3 79.90

Grandest Fleet 98

Gulp - Fishings 90.90

Hand Of Saint James 71.71

Heirs To Throne 98

High Command Eur 105

Hired Guns 66.83

Incred. Toons (Sid & Al) 75

Indy Car Racing (V94) 73

Inferno - Epic 2 75.84

Innocent Until Caught 79.90

Jack The Ripper 90.90

Jurassic Park 60.75

K240 (Utopia 2) 60.90

KingMaker 75.75

Kings Quest 6 75.88

Kings Ransom 83.90

Kolumbus HandelsSim 83.90

Kronolog Adventure 98

AM PC CD Mac Cards & Sticks

... aber immer mit den 7 BonusPunkten (AM&PC):
Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto
um jeweils 1 FantasticTruePoint! Freundschafts-Werbung bringt 2 Punkte!
Bei erreichten 7 + Punkten gibt es für Sie Freispiele als True-Prämien.

KTM Motocross.....	60.71	*** CDs PC ***	7th Guest.....	144
Kyandia 2.....	84.90	Aegis - Guardian Fleet.....	125	
Larry 6.....	n.90	Aladdins Lamp.....	83	
Legend Of Cranog.....	n.90	B-17 & Silent Service 2.....	90	
Lemmings 2 Tribes!.....	68.85	Betrayal At Kronor QT.....	96	
Mad TV 2 - Mad Burger.....	75.90	Beyond Wall Of Stars.....	78	
Management Soccer.....	75.90	Blue Force - Cop J. Ryan.....	75	
Manch.Utd. Pr. Leag.....	68.75	Chaos Continuum.....	150	
Master Of Orion.....	n.83	Classic Adv. 5xLucas.....	113	
Mech Warrior 2 - Clan.....	n.120	Dead Zone jr - RPG.....	125	
Metal & Lace XXX.....	n.83	Doom.....	125	
Might & Magic 5 (DoX).....	n.98	Dracula Unleashed.....	98	
Mortal Kombat.....	55.68	Fleet Defender F-14.....	120	
NasCar Challenge.....	n.88	Hell Cab.....	158	
NFL Coaches Club Fb.....	n.85	History Line WW1 14-18.....	68	
NHL Icehockey.....	79.90	Inca 2 - Wiracocha.....	128	
Odyssey T.F.X.....	60.60	Iron Helix.....	150	
Oscar.....	94.75	Journeymen Project.....	98	
Overlord FS.....	n.96	Jurand - Steel & Iron.....	120	
Pax Imperia.....	n.75	Lawnmower Man 2.....	98	
Pirates 2 Gold.....	n.90	Mad Dog McGee.....	79	
Pizza Connection.....	83.90	Madness Roland.....	90	
Police Quest 4.....	n.93	Man Enough XXX.....	88	
Privateer.....	n.93	MicroCosm.....	98	
Protostar.....	n.90	Odyssey T.F.X.....	105	
Rally - World Champ.....	68.66	Pacific Strike.....	125	
Red Crystal - 7 Secr.....	n.90	Race The Clock.....	90	
Reunio'n - SpaceStrat.....	68.83	Rebel Assault.....	95	
Robinsons Adventure.....	n.98	Sam and Max - Bigfoot.....	95	
Ryder Cup Golf.....	68.68	SimCity 2000 - Ultimate.....	125	
S.U.B. v1 SubMarine.....	83.83	Space Junk.....	98	
Sam and Max dts.....	n.98	Under A Killing Moon.....	110	
Schatz im Silbersee.....	71.93	Who Killed Sam Ruppert.....	86	
Screams In Dark.....	n.90	Wizardry I-7.....	170	
Sensible Soccer 3.....	71.83	Wolpack (new Vers.).....	90	
Shadow Of Yserbius 1.....	n.90	Adults only! XXX-rated!		
ShadowCaster RPG.....	n.85	Deep Throat - Adult Entert.....	69	
SimCity 2000 Ultimate.....	n.98	Doors Of Passion (Movie).....	98	
Spectre 3D Tank.....	n.99	Eroti Cafe (QT WIN).....	183	
Speed Racer Chall.....	n.75	Extreme Delight 2CDs.....	70	
Spoils Of War.....	90.90	High Volume Nudes.....	68	
SSN-21 Seawolf.....	n.99	KamaSutra.....	110	
Star Trek 6 Next Gen. I.....	n.94	Legends Of Porn 2 (QT).....	83	
Starlord.....	95.83	Penthouse Interactive.....	206	
Starship Universe.....	n.100	Visual Fantasies 2.....	153	
Stellar Conflicts FS.....	n.90	Wild Women.....	50	
Stone Keep.....	n.108	*** Disks MAC ***		
Strike Squad RPG.....	n.90	AD&D Unltd. Adv. ConstKit.....	90	
SubWar 2050.....	95.98	Crus Dark. Savant. (Wiz7).....	99	
Surf Ninjas.....	60.68	Dark Seed 1 (H.R. Giger).....	100	
Syndicate.....	68.90	Elite 2 - High Frontier.....	90	
Terror Of The Deep.....	83.83	F/A 18 Hornet FlySim.....	123	
The Blue & The Gray.....	68.83	Harpoon 2.....	105	
Tornado (CombPilot).....	75.83	Larry 6.....	108	
Turrican 3.....	50.90	Minotaur.....	108	
Ultima 8 - Pagan.....	n.98	SimCity 2000 - Ultimate.....	108	
Warlords 2 (SSC).....	n.88	Star Trek 5 25th An.....	83	
Warriors Of Darkness.....	64.73	Super Maze Wars.....	99	
Waynes World.....	n.66	Valkyrie Choppersim.....	85	
Whales Voyage.....	68.75	*** CDs MAC ***		
When Two Worlds War.....	58.73	7th Guest.....	138	
Winter Olympics.....	68.75	Iron Helix.....	138	
Wizardry 8.....	n.108	Journeymen Project.....	150	
Wiz. Magic Of Endoria.....	75.90	Space Shuttle Simulator.....	88	
X-Wings 2 FS TieFighter.....	n.98	Virt. Murder: Magic Death.....	88	
Xenobots.....	n.83	Penthouse Interactive XXX.....	206	
Zool 2.....	50.68	Wicked - Terry Weigel XXX.....	110	

100%
PURE
FUN!

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie alle in unseren
aktuellen SpielWare-Listen:
! Anfordern ! Diese 1. bringt es !

FUNTASTIC hat alle neuen Games,
die in den Zeitschriften neu vorgestellt, getestet und bewertet werden.
Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen, lieferbaren Spiele.
Einige Games in dieser Anzeige sind von den Herstellern bereits für die
nächsten Wochen, bzw. Monate angekündigt. Jetzt schon reservieren!
Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!
Ihr mit DM 1.- frankiertes & adressiertes Rück-Kuvert
genügt für Ihre aktuelle SpielWare-Liste

(bitte geben Sie Ihr System an):

Für den Amiga / für den PC / für Apple Mac

> Noch lieferbare, bzw. neue ST-Games telefonisch nachfragen. <

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 5. 1. 94

Irrtümer / Änderungen (Preise) / Teil-Lieferung immer vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. Totale Auswahl aus Europa & USA!
 2. Jeder Preis o.k., ohne Lockvögel!
 3. Unser-Kunde-ist-König-Service!
- Wir sind da: Mo - Fr 10-12³⁰ - 14-17, Fr. bis 15h,
24h-Bestell-Maschine abends & Sa-Sa.
- Wir beliefern Sie, so schnell es geht:
immer per Post und per Nachnahme (+DM 11.-).
- Servus Austria, Gruzi Schweiz, Ciao Italia:
Wir versenden jeden Tag auch ins Ausland:
(immer abzüglich 15% dts.St., +NN-Versand,
oder (der wesentlich billigere Weg)
per Post-Baranweg, + nur 16.- Versd.).
Viele Versender berechnen die 15% dts. Steuer -
wir nicht! Rechnen Sie doch mal nach!

FUNTASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstr. 44 (Versand)

D-80452 München

Telefon (089) 260 95 93

Fax (089) 268 138

Die besten ComputerSpiele.

Fachhändler seit 1985.

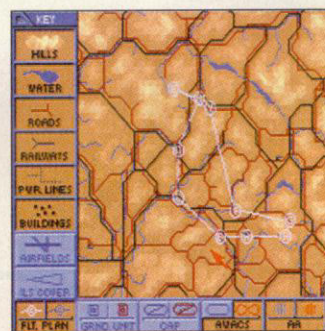


computerspiele/tests



Tornado

Digital Integrations Vorzeigeflieger
Tornado dreht nun nach viel zu langer
Wartezeit auch auf heimischen Amiga-
gas seine Runden. Spielerisch zwar
eins zu eins dasselbe, unterscheidet
sich die Amiga-Variante grafisch sehr
auffallend vom Original. Aus der
detaillierten Vektorgrafik wurde ein
nicht ganz so farbenfrohes und detail-
liertes Sequel. Noch stärker vermissen
wir jedoch die hochauflösende Grafik
im Missionsplaner, der sich dank der
niedrigen Auflösung auf dem Amiga
nicht ganz so glänzend bedient. Die
geniale Flugsimulation bleibt zudem
nur Amigafans mit flotten Turbokarten
vorbehalten - selbst A-1200-Besitzer
müssen die niedrigste Detailstufe
wählen, um wirklich flüssig zu fliegen.
Alles in allem bleibt eine tolle Simu-
lation, wie sie der Amiga nach Gun-
ship 2000 nicht mehr erleben durfte,
die alle Features der MS-DOS-Versi-
on beinhaltet und die dank der Kom-
plexität nur Flugfreaks so richtig ans
Herz wachsen will. Versierte Action-
spieler halten besser respektvollen
Abstand vor diesem reinrassigen
Flugsimulator. *kn*



Lord of the Rings

Die Multimediawelle schwappt über
uns hinweg: Zu Weihnachten haben
sich zahlreiche PC-Besitzer ein feines
CD-ROM gegönnt und harren hungrig
auf passende Software. Da Neuentwick-
lungen seine Zeit dauern - vor allem
für CD-ROM - holen viele Softwarefirmen
kurzerhand ein paar verstaubte
Spieleoldies aus dem Keller, polieren
vielleicht noch ein wenig am Sound
und schreiben dann vollmundig
"Enhanced"-Version auf die glänzend
neue Schachtel. So geschehen bei
Interplay CD-ROM-Fassung des,
immerhin drei Jahre alten Rollenspiels,
Lord of the Rings. Interplay sicherte
sich schnell die Rechte für ein paar
Schnipsel aus dem gleichnamigen Zei-
chenrickfilm, und zeigt besagte Film-
sequenzen als einstimmes Intro -
natürlich komplett mit Sprache unter-
legt. Zusätzlich wurden dem Hobbit-
Abenteuer einige digitale Soundeffekte
speziert: Fertig ist das Multimedia-
Spiel. Der Käufer darf sich durchaus
veralbert vorkommen. Erwirbt er doch
nicht etwa ein nagelneues Superpro-
gramm, sondern eine olle Kamelle, die
in der POWER PLAY-Ausgabe 3/91
schlappe 46 Prozent POWER Wertung,
kassierte. Spielerisch hat sich nämlich
an dem mäßig spannenden Rollen-
spielgroßvater rein gar nichts geändert:
Wir empfehlen lieber die Lektüre des
Buches. *mh*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS-CD 42%

Grafik: 53% Sound: 59%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 386 SX mit 16 MHz,
VGA, 2 MByte RAM, 4 MByte
Festplatte

Unterstützt: Soundblaster,
Pro Audio Spektrum, AdLib
Gold, Joystick
Netzwerk

Bereits erschienen: MAC,
MS-DOS, Amiga



Strike Commander Enhanced

Einen Rüffel für den Mißbrauch des Wortes "Enhanced" fängt sich nicht nur Interplay für *Lord of the Rings* ein, sondern auch Origin für die angeblich deutlich verbesserte Fassung der Nobelsimulation *Strike Commander*. Neben dem Intro haben sich nämlich nur zwei weitere Kleinigkeiten gegenüber der Diskettenvariante geändert: Als erstes erwirbt der Käufer der CD-ROM-Version nicht nur *Strike Commander*, sondern auch die Zusatzmissionen *Tacticle Operations* mit. Außerdem wurde nicht nur das *Speech Accessory Pack* gleich mit eingebaut, sondern den zahlreichen Zwischensequenzen zusätzliche Sprache spendiert. Ob das nun den Zusatz "Enhanced" rechtfertigt, ist fraglich. Genug der Meckerei: Wer noch kein *Strike Commander* hat, sollte zuschlagen. Immerhin spart's Speicher, denn wer die Disk-Version, nebst *Speech Pack* und Missondisk sein eigen nennt, muß über 50 MByte auf der Platte freischaufeln. mh



Genre: Simulation

Hersteller: Origin

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: EA

MS-DOS-CD 90%

Grafik: 88% Sound: 78%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 486SX/25MHz, VGA, 4 MByte RAM, 8 MByte Festplatte

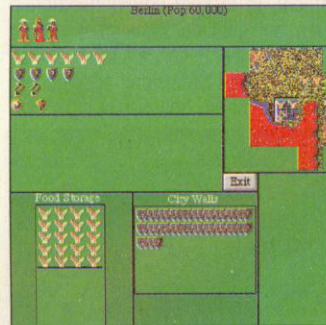
Unterstützt: Thrustmaster, Pedale, Roland MT 32, GMidi Soundblaster,

Bereits erschienen: MS-DOS



Civilization

Die Mühlen von Microprose mahlen scheinbar langsam. Nur so läßt es sich erklären, daß Microprose für die *Windows*-Umsetzung des Strategieklassikers *Civilization* fast zwei Jahre verstreichen ließ. Allerdings hat sich die Wartezeit für *Windows*-Eigner gelohnt: *Civilization* ist genau das richtige Spiel für Microprose's grafische Benutzeroberfläche. In *Civilization* wird nicht mit Fenstern und Menüs gespart – die Benutzerführung ist entsprechend locker und komfortabel. Ein weiterer Pluspunkt: Die Grafik wurde gegenüber der alten Version um einiges verbessert und erinnert an die bislang beste *Civilization*-Variante für den Macintosh. Zwar wurden weder Verbesserungen am Spielprinzip vorgenommen (es gibt immer noch keinen Multiplayer, Modem oder Netzwerk-Modus), aber das tut dem taktischen Vergnügen so gut wie keinen Abbruch. Ein Umstieg von der "herkömmlichen" Fassung auf die aufgepeppte *Windows*-Version lohnt sich schon wegen des schnuckeligeren Outfits mh



Genre: Strategiespiel

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS 87%

Grafik: 64% Sound: 46%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386 SX/16 MHz, Windows 3.0, VGA, 4 MByte RAM, 6 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland

Bereits erschienen: Amiga, ST, MAC



IBM/PC - Spiele

Aces over Europe.....V	79,99
Alien Breed.....A	52,99
Anstoss.....V	64,99
Aufschwung Ost.....V	64,99
Battle Isle Datadisk 2.....V	49,99
Body Blows.....A	52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0.....V	64,99
Burning Steel.....V	79,99
Burning St. Data 1 AIA+2 SIA je.....V	33,99
Burning Steel Editor.....V	33,99
Burntime.....V	79,99
Classic Power Compilation.....V	79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	
Comanche incl. Data Disk 1.....V	119,99
Comanche Data Disk 2.....V	52,99
Cosmic Spacehead.....V	52,99
Crazy (Brutal Sports) Football.....A	64,99
Day of Tentacle (Man.Mans.2).....V	82,99
Doom.....E	79,99
Elite 2 - Frontier.....V	64,99
Exellent Games.....A	64,99
(Car & Driver, James Pond 2, J.W. Snooker, Populous 2)	
Fire & Ice.....A	52,99
Flugsimulator 5.0.....V	129,99
FS 5.0 S. D. N. Y. oder Paris.....E	46,99
FS 5.0 Scc. D. San Francisco.....V	64,99
Fury of the Furies.....A	59,99
History Line 1914-1918.....V	64,99
Inca 2 - Wiracocha.....V	86,99
Incredible Toons.....E	64,99
Indy Car Racing.....V	79,99
Kasparov's Gambit.....A	79,99
Kingmaker.....V	64,99
Lands of Lore.....V	59,99
Links 386 Pro.....A	92,99
Links 386 Pro SVGA Data je.....A	43,99
Lords of Power.....A	79,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	
Master of Orion.....A	92,99
Mephisto Genius (R. Lang).....V	110,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder).....V	79,99
NHL Hockey.....A	79,99
Oxyd magnum.....V	46,99
Pinball Dreams.....A	56,99
Pirates Gold.....V	92,99
Premier Manager 2.....E	59,99
Prince of Persia 2.....A	64,99
Privateer.....A	86,99
Privateer Speech Acc. Pack.....A	36,99
Quest for Glory 4.....E	64,99
Railroad Tycoon Deluxe.....A	79,99
Sam & Max.....V	86,99
Silver Ball (bester PC-Flipper).....A	52,99
Sim Farm.....V	79,99
Simon the Sorcerer.....V	86,99
Star Trek 2-Judgement Rites.....A	79,99
Street Fighter 2.....A	59,99
Strike Comm.+Speech Pack.....A	111,99
Strike Comm. Tactical Op.1.....A	36,99
Strike Squad.....A	86,99
Striker.....V	64,99
Stronghold.....V	79,99
Subwar 2050.....A	92,99
Syndicate.....V	74,99
Syndicate Data Disk.....V	36,99
Terminator Rampage.....E	64,99
Terminator 2-Arcade Game.....A	52,99
T. F. X.....A	86,99
The even more incredible Ma.....V	64,99
Trodders.....A	52,99
Ultima 7 Teil 2: Serpent Isle.....A	79,99
Unlimited Adventure.....V	79,99
Warlords 2.....E	79,99
Winter Olympics.....A	64,99
X - Wing.....A	79,99
X Wing Upgrade Kit.....A	49,99
X Wing B-Wing Miss. 2.....A	39,99
Zeppelin-Giants of the Sky.....V	76,99

CD ROM

Alone in the Dark.....V	92,99
Burning Steel Compilation.....V	86,99
(Burning Steel, Data 1 AIA + 2 SIA, Szenario Editor)	
Burntime.....V	79,99
Der Patrizier.....V	82,99
Eye of Beholder Trilogy.....V	86,99
(Teil 1, 2 und 3)	
Golden 7 (7er-Sammlung).....V	92,99
(Great Courts 2, Heart of China, K. Quest 5, Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	
Herbert Grönemeyer CHAOS.....V	39,99
Historyline 1914 - 1918.....V	59,99
Inca 2 - Wiracocha.....V	114,99
Lands of Lore.....V	79,99
Might & Magic Trilogie.....V	86,99
Rebel Assault.....E	79,99
Strike Commander.....A	86,99
Stronghold.....V	79,99
Ultima Underworld 1 & 2.....E	86,99

AMIGA

Alien 3.....A	46,99
Alien Breed 2.....A	46,99
Ambermoon.....V	79,99
Anstoss.....V	64,99
Aufschwung Ost.....V	59,99
A - Train.....V	79,99
A - Train Construction Set.....V	36,99
Battle Isle Datadisk 2.....V	46,99
Body Blows Galactic.....A	46,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0.....V	64,99
Burntime.....V	64,99
Cannon Fodder.....A	52,99
Chaos Engine.....A	46,99
Civilization.....V	76,99
Cool Spot.....A	52,99
Crazy (Brutal Sports) Football.....A	52,99
Das schwarze Auge 1 MB.....V	72,99
Delivery Agent.....V	33,99
Der Patrizier.....V	64,99
Die Siedler.....V	79,99
Disposale Hero.....A	46,99
Dogfight.....A	64,99
Doofus.....A	46,99
Dune 2 - Battle for Arrakis.....V	52,99
Eishockey Manager.....V	72,99
Elite 2 - Frontier.....V	52,99
Elysium.....V	64,99
Exellent Games.....A	59,99
(Archer M. Pool, J. Pond 2, Populous 2, Shuttle)	
F 17 Challenge.....A	24,99
F 117 A Nighthawk.....A	64,99
Fighter Bomber.....A	21,99
Flashback.....V	59,99
Formula One Grand Prix.....A	72,99
Fury of the Furies.....A	52,99
Genesis.....E	52,99
Globbule.....A	52,99
Goal!.....A	59,99
Gunship 2000.....A	64,99
Hired Guns.....A	59,99
History Line 1914 - 18.....A	64,99
Ishar 2.....A	52,99
J. Connors Great Courts 2.....A	21,99
Jurassic Park.....A	52,99
Krusty's Fun House (Sims).....A	46,99
Lemmings 2.....A	59,99
Xmas Lemmings.....A	33,99
Links.....A	30,99
Lords of Power.....V	72,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	
Lothar Matthäus Fußball.....V	59,99
Micro Machines.....A	46,99
Mortal Kombat.....A	52,99
One step beyond.....A	46,99
Oscar.....A	46,99
Overdrive.....A	24,99
Penthouse Deluxe.....V	52,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2).....A	59,99
Project X.....A	24,99
Qwak.....A	24,99
Seek & Destroy.....A	33,99
Siegfried Copy.....V	52,99
Sim City Deluxe.....A	79,99
Sim Life.....V	79,99
Simon the Sorcerer.....V	64,99
Skidmarks.....A	46,99
Soccer Kid.....A	59,99
Space Legends.....A	64,99
Space Hulk.....A	62,99
Stardust.....A	33,99
Superfrog.....A	46,99
Syndicate.....A	59,99
The Lost Vikings.....V	64,99
Tornado.....A	64,99
Traps 'n' Treasures.....A	59,99
Turrican 3.....E	46,99
Turrican 3.....A	59,99
Uridium 2.....A	46,99
Zool 2.....A	46,99

AMIGA CD 32

Arabian Nights.....A	46,99
Deep Core.....A	46,99
Labyrinth of Time.....E	52,99
Liberation - Captive 2.....E	59,99
Mean Arenas.....A	46,99
Morph.....A	46,99
Pinball Fantasies.....A	59,99
Pirates Gold.....A	59,99
Sensible Soccer.....A	46,99
Zool.....A	52,99

VERSAND 99, MONTAG-FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 - Fax (0 24 03) 3 53 51

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inklusive Nachnahme DM 9.50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielpreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbankanweisungen). Irrtum unfassenden Gesamtangebot. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

© komplett deutsche Version © deutsche Anleitung © englische Anleitung

SPIELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer
Haid 6 · 94428 Eichendorf
TEL. 0 99 37/14 43
FAX 0 99 37/14 42
24 h 0 99 37/14 45
***** Versand *****
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

PC - CD - ROM / Macintosh

7th Guest	129,95	-
Alone in the Dark	109,95	-
Burntime	99,95	-
Carriers at War	-	99,95
Chuck Yeagers Air Comb.	-	99,95
City 2000	119,95	-
Comanche + 100 Missions	109,95	-
Dark Seed dt.	99,95	99,95
Der Patrizier	109,95	-
Dracula Unleashed	109,95	-
Dungeon Hack	99,95	-
El Fish	-	99,95
F-18 Hornet	-	119,95
Goblins 3 dt.	109,95	-
Indiana Jones 4	99,95	89,95
Iron Helix (CD-ROM in dt.)	99,95	139,95
Journeyman Project	89,95	149,95
Jurassic Park	89,95	-
Labyrinth of Time	79,95	-
Larry 6	119,95	109,95
Legend of Kyrandia 2	99,95	-
Inca II	99,95	-
Maniac Mansion 2	99,95	-
Might & Magic Teil 3-5 dt.	109,95	-
Monkey Island 1	99,95	89,95
Man Enough	99,95	-
Nascar Challenge e	-	79,95
Rebel Assault (Star Wars)	109,95	-
Sim City 2000 MAC	109,95	-
Star Trek 25th Anniv.	i.V.	99,95
Strike Comm. CD-Rom	99,95	-
Starflight 2 MAC	99,95	-
Stronghold	99,95	-
TFX CD-Rom	109,95	-
Ultima 1-6	139,95	-
Ultima Underworld 1 + 2	99,95	-

PC / AMIGA

Aces over Europe dt.	89,95	-
Air Combat Classics	89,95	79,95
Aufschwung Ost dt.	79,95	69,95
Ambermoon	99,95	89,95
Anstoß	79,95	69,95
Carriers at War 2 e	99,95	-
DSA-Sternenschweif	99,95	-
Dungeon Master 2	99,95	i.V.
Eishockey Man X-Mas Edit.	99,95	89,95
Elite 2 - The Frontier dt.	79,95	69,95
Eye of the Beholder 1-3	99,95	-
Empire Deluxe dt.	99,95	i.V.
FS 5.0 engl. PC	89,95	-
Flight Sim. 5.0 dt.	139,95	-
Innocent until Caught	89,95	-
Jurassic Park dt.	69,95	69,95
Larry 6	99,95	i.V.
Lands of Lore PC e	69,95	-
Lands of Lore dt.	89,95	-
Legend of Fairhail dt.	49,95	49,95
Master of Orion dt.	109,95	-
Maniac Mansion 2 e/dt.	99,95	-
Might & Magic 5 e/dt.	94,95	-
Monkey Island 2 dt.	89,95	79,95
Pirates! Gold PC e	79,95	-
Police Quest 4 e	99,95	-
Privateer	99,95	-
Quest for Glory 4 e	89,95	-
Protostar dt.	69,95	-
Railr. Tyc. Deluxe e	79,95	-
Railroad Tycoon Del. dA	99,95	-
Shadow Caster dA PC	79,95	-
Sim Farm dA	69,95	-
Sim City 2000 dA	99,95	i.V.
Star Trek Judgment. Rites dt.	99,95	-
Star Trek Judgment. Rites e	79,95	-
Star Trek 25th Annivers.	89,95	69,95
Starford	99,95	-
Syndicate dt.	89,95	69,95
TFX-Tact. Fighter Experim.	99,95	-
The Summoning	99,95	-
Turrican III	89,95	79,95
Ultima 8	119,95	-
Ultima Underworld II dA	79,95	-
Wizardry Trilo. 5-7	99,95	-
WW 2: Battl. o.t. South Pac.	89,95	-
X-Wing dA	84,95	-
B-Wing (X-Wing Data 2)	59,95	-

Atari ST

Ambermoon	89,95	Ishar 2	79,95
Dreamlands	89,95	Elite 2	89,95
(Transactica, Ishar 1, Storm Master)	-	-	-
AV 88 Harrier Assault	89,95	-	-
Indiana Jones 3	49,95	-	-

Commodore CD-32

Castles 2	99,95
Chambers of Shaolin	69,95
Dangerous Streets	79,95
Deep Core	69,95
Der Clou	89,95
Elite 2	69,95
Humans	74,95
Inferno	79,95
James Bond Robocod 2	69,95
Jurassic Park	79,95
Labyrinth of Time	89,95
Liberation	89,95
Lotus Trilogie 1-3	74,95
Lunar Command + Overkill	79,95
Microcosm	89,95
Pirates! Gold	89,95
Psycho Killer	69,95
Pinball Fantasies	79,95
Sensible Soccer	69,95
TFX - Tactical Fighter Experim.	99,95
Town with no Name	79,95

Mega Drive/SNES

FIFA Intern. Soccer	99,95
Jungle Strike	119,95
Striker	119,95

und 1000 x mehr Spiele

Außerdem: Game Boy, Mega CD, Game Gear
Lösungen zu nahezu allen Spielen
Porto: Ein Spiel 10,- zwei Spiele 8,-, drei Spiele 6,-,
darüber frei. Vorkasse = 1/2 der Kosten + 3,50 Einsch.
Fordern Sie unseren Katalog an. Gratis!
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten!

Innovativ Aktuell Kompetent:

DIE COMPUTER- BÜCHER DES MARKT & TECHNIK VERLAGES.

Jetzt im Handel!*

Jetzt im Buch- und PC-
Handel oder in den
Buchabteilungen der
Warenhäuser!

Markt & Technik

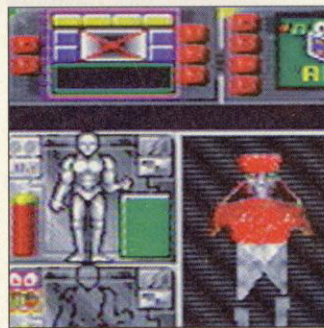
Markt & Technik Bücher-
das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!



Liberation

Ganz schön frustrierend. Da wartet man seit über einem Jahr auf Tony Crothers neues Rollenspiel für den Amiga und dann erscheint es endlich und es ist für das CD³². Nichts gegen Commodores CD-ROM-Konsole, sie möge gedeihen, aber ich hätte mir schon als erstes gerne eine Diskettenversion gewünscht. Na ja, so bleibt Euch die Enttäuschung noch ein paar Monate erspart, denn das Spiel ist nun wirklich kein Meisterwerk geworden. Wer den direkten Vorgänger *Captive* kennt, ist bereits mit den Spielmechanismen vertraut. Wieder steuern wir vier Droiden durch eine dreidimensionale Science-fiction-Welt. Jeden Blechkübel dürfen wir dabei individuell ausrüsten und so der Aufgabe optimal anpassen. Neben einem enttäuschend winzigen und noch dazu langsamen Ausblick in die 3-D-Welt, sind auf dem Bildschirm ein überdimensioniertes Textfenster für Gespräche, vier Inventory-Screens für die Roboter, ein Minni-Autmapper und einige Option-Menüs untergebracht. In diesem unübersichtlichen Gewusel geht der Spielspaß viel zu schnell flöten. Besonders frech ist, daß wir nur einen Spielstand abspeichern dürfen – für ein Rollenspiel indiskutabel. So kann nur der CD-Sound wirklich überzeugen.

VW



Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Mindscape

CD³²

51%

Grafik: 46% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

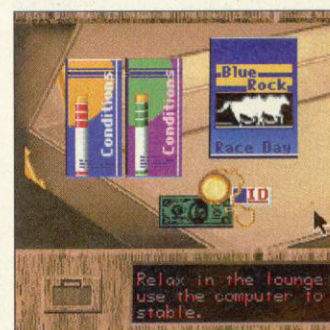
Geplant für: MS-DOS, Amiga



Quaterpole

Ein echtes Minderheiten-Thema, was da von Microleague aufgelegt wurde. Es wird wohl in Deutschland nicht allzu viele Computerfreaks geben, die sich für einen Rennstall-Manager erwärmen. Wenn wir uns in dieser Beurteilung täuschen sollten, dann darf man *Quaterpole* eingeschränkt empfehlen. Zumindest wirtschaftlich-wettechnisch wird Solides geboten. Ihr könnt sowohl als Zocker als auch als Rennstallbesitzer Euer Glück machen. Erstere studieren sorgfältigst die Rennzeiten und Tips der Buchmacher, letztere ersteigern neue Pferdchen, heuern teure Jockeys an und beschäftigen Trainer. Beide erfreuen sich an 60 automatisch ablaufenden Rennen in der Woche und 125 zusätzlichen Hindernisläufen übers Jahr. Ihr könnt also entweder Euer Geld durch gezieltes Wetten machen oder indem Ihr ein paar fixe Renner an den Start schickt, clevere Zocker kombinieren beides. Leider schleppen sich Grafik und Menüsystem stark abgeschlagen über die Ziellinie und trüben das Pferdevergnügen nachhaltig.

VW



Genre: Simulation

Hersteller: Microleague

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Starbyte

MS-DOS

47%

Grafik: 30% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er, VGA, 640 KB RAM, 4 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib

Geplant für: -

**Mit
5 Mark
dabei!**



☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
☐ DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei: **Bitte keine Briefmarken!**

[illegible]

Datum	Ort	Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)		

Die POWER PLAY Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe haben mit besonders gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

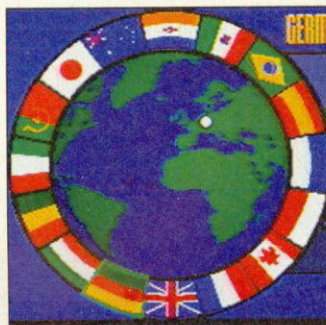
Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hipparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

wenn die Infrastruktur an der Rennstrecke stimmt, geht das Rennen los. Zur Wahl stehen 15 Szenarien, darunter auch die BRD, die sich alle im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Ihr baut aus der Vogelperspektive eure Rennstrecke, das Programm bietet mehrere Zoomstufen. Die einzelnen Betriebe werden auf Extra-Bildschirmen verwaltet, das ganze Spiel über Menüs gesteuert. Die Idee von *Railway Challenge* ist eigentlich nicht schlecht, aber an der technischen Umsetzung hapert es ein wenig. Die Menüs und Infobildschirme sind teilweise so unglücklich miteinander verwoben, daß man im Eifer des Gefechts völlig die Orientierung verliert. Nichts für Einsteiger.

Rennstrecken bieten Euch die übliche 3D-Perspektive, die schnell, aber ruckelig an Euch vorbeizieht. Armaturen, Streckenführung und Plazierungen werden am oberen Bildschirmrand eingeblendet. *Nigel Mansell's World Championship* legte gegenüber der Standard-Amiga-Version einen Zahn zu, reißt aber immer noch keinen Rennfreak vom Hocker. **cd**



Genre: Strategie

Hersteller: Sunflowers

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 48%

Grafik: 43% **Sound: 52%**

Schwierigkeit: einstellbar

**Minimal: 386SX, VGA,
2 MByte RAM, 11 MByte Fest-
platte**

Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster

Geplant für: Amiga

Genre: Simulation

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: ????

CD32 51%

Grafik: 55% **Sound: 44%**

Schwierigkeit: leicht

Bereits erschienen: MS-DOS,
Amiga, ST, Super NES,

Hockey Manager	79.90	Sam & Max *	84.90	Ultima Underw. 1+2*	79.90
Elite 2 - Frontier *	69.90	Secret Woeper. o.t.L.	79.90	Winter Olympics*	74.90
Eye of Beholder 3*	79.90	Sensible Soccer**	59.90		
F 15 Str.Eagle 3**	89.90	7 Cliffs of Gold 2	69.90		
Falcon 3.0-Mig 29**	59.90	Shadowcaster**	79.90		
Fantasy Empires	69.90	Sherlock Holmes*	79.90	Allen 3**	54.90
Fatty Bear	64.90	Silverball**	59.90	Allen Breed 2**	54.90
Fields of Glory**	89.90	Simon the Sorcerer*	84.90	Anstob*	69.90
Flashback*	69.90	Sim City 2000	79.90	Aufschwung Ost*	64.90
Flugsimulator 5.0*	124.90	Space Quest 5*	69.90	Battle Isle 2*	79.90
-New York, Paris Je	44.90	Spacewar Ho I*	69.90	Burntime*	69.90
Formula 1GP**	89.90				
Freddy Pharkas*	69.90				
F.P.S.Football Pro	69.90				
Gateway 2	64.90				
Goal *	64.90				
Goblins 3*	79.90				
Hand of Fate*#	69.90				
Harpoon 2**	79.90				
Hattrick*#	79.90				
Hired Guns**	84.90				
History Line*	79.90				
Inca 2*	84.90				
Incredib. Machine 2*	69.90				

Sam & Max *	84.90	Pinball Fantasies** #	59.90
Indiana Jones 4*	84.90	Spelunx #	69.90
Indy Car Racing*	79.90	Star Trek 2**	79.90
Innocent u.caught***	84.90	Starlord**	89.90
Islands of Dr. Brain	69.90	Street Fighter 2**	64.90
Jonathan*	79.90	Strike Commander**	84.90
Jordan In Flight**	74.90	Strike Com.Tact.Op**	39.90
Jurassic Park**	69.90	Strike Com.Speech**	29.90
Kasparov's Gambit**	79.90	Stronghold*	79.90
Klingmaker*	69.90	Subwar 2050**	89.90
King's Quest 6*	79.90	Syndicate*	79.90
Krusty's Fun House**	59.90	Syndicate Data*	39.90
Lands of Lore*	64.90		

Take-a-Break Pinball†	64.90	Christ.Columbus*	74.90
Terminator Rampage	69.90	D.Schatz i.Silbersee*	79.90
T.F.X.**	79.90	Die Sledler*	79.90
Tornado**	79.90	Dune 2*	59.90
Turrican 2**#	69.90	Elshockey Manager†	74.90
Ultima Underw. 2**	74.90	Elite 2**	59.90
Ultima 7 Part 2**	79.90	F-117 Nighthawk**#	69.90
Ultima 8 - Pagan**#	84.90	Goal*	58.90
Ultima 8 Speech**#	39.90	History Line*	69.90
Victory at Sea #	79.90	Jurassic Park**	59.90
Wall Street Manager†	79.90	King's Quest 6*#	64.90
Warlords 2	69.90	Lothar Matthäus*	64.90

Warlords 2	69.90	Mad News*#	69.90
		Mortal Combat**	59.90
		Penthouse Deluxe**	59.90
		Pinball 1+2**	79.90
		Pizza Connection*#	64.90
		Sensible Soccer**	54.90
		Syndicate**	69.90
		Tornado**	69.90
		Turrican 3**	59.90

Disketten	
10 HD 3.5" NoName	12.90
10 DD 3.5" NoName	8.90

* = Deutsche Version ** = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Tel. : 040 / 721 13 97

Fax.: 040 / 724 09 73 Bestellannahme : Mo.- Fr : 15 - 20 Uhr ; Sa.: 10 - 15 Uhr
Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern !
Versandkosten : 250,- DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,- DM
(3.-DM), ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar b. München

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY

Redaktion

Markt & Technik Verlag AG

Postfach 1304

D-85531 Haar

TECHNIK VERLAGES.

Jetzt im
Handel!*

Jetzt im Buch- und PC-
Handel oder in den
Buchabteilungen der
Warenhäuser!

Markt & Technik

Markt & Technik Bücher –
das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!

Jurassic Park dt.	69,95	69,95
Larry 6	99,95	i.V.
Lands of Lore PC e	69,95	
Lands of Lore dt.	89,95	-
Legend of Fairgill dt.	49,95	49,95
Master of Orion dt.	109,95	-
Maniac Mansion 2 e/dt.	99,95	-
Might & Magic 5 e/dt.	94,95	-
Monkey Island 2 dt.	89,95	79,95
Pirates! Gold PC e	79,95	
Police Quest 4 e	99,95	-
Privateer	99,95	-
Quest for Glory 4 e	89,95	-
Protostar dt.	69,95	-
Railr. Tyc. Deluxe e	79,95	
Railroad Tycoon Del. dt.	99,95	-
Shadow Caster dt PC	79,95	
Sim Farm dt.	69,95	-
Sim City 2000 dt.	99,95	i.V.
Star Trek Judgem. Rites dt.	99,95	-
Star Trek Judgem. Rites e	79,95	-
Star Trek 25th Annivers.	89,95	69,95
Starlord	99,95	-
Syndicate dt.	89,95	69,95
TFX-Tact. Fighter Experim.	99,95	-
The Summoning	99,95	-
Turrican III	89,95	79,95
Ultima 8	119,95	-
Ultima Underworld II dt.	99,95	-
Wizardry Trilo. 5-7	99,95	-
WW 2: Battl. o.t. South Pac.	89,95	-
X-Wing dt.	84,95	-
B-Wing (X-Wing Data 2)	59,95	-

Atari ST			
Ambermoon	89,95*	Ishar 2	79,95
Dreamlands	89,95	Elite 2	89,95
(Transarcica, Ishar 1, Storm Master)			
AV 88 Harrier Assault			89,95
Indiana Jones 3			49,95

... und jede Menge mehr auf Lager

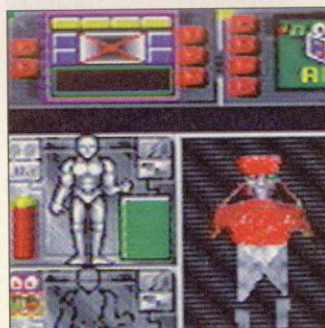
Commodore CD-32	
Castles 2	99,95
Chambers of Shaolin	69,95
Dangerous Streets	79,95
Deep Core	69,95
Der Clou	89,95
Elite 2	69,95
Humans	74,95
Inferno	79,95
James Bond Robocod 2	69,95
Jurassic Park	79,95
Labyrinth of Time	89,95
Liberation	89,95
Lotus Trilogie 1-3	74,95
Lunar Command + Overkill	79,95
Microcosm	89,95
Pirates! Gold	89,95
Psycho Killer	69,95
Pinball Fantasies	79,95
Sensible Soccer	69,95
TFX - Tactical Fighter Experim.	99,95
Town with no Name	79,95

Mega Drive/SNES		
FIFA Intern. Soccer	99,95	-
Jungle Strike	119,95	129,95
Striker	-	119,95

und 1000 x mehr Spiele

Außerdem: Game Boy, Mega CD, Game Gear
Lösungen zu nahezu allen Spielen
Porto: Ein Spiel 10,-, zwei Spiele 8,-, drei Spiele 6,-,
darüber frei. Vorkasse = 1/2 der Kosten + 3,50 Einsch.
Fordern Sie unseren Katalog an. **Gratis!**
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten!

und noch dazu langsamen Ausblick in die 3-D-Welt, sind auf dem Bildschirm ein überdimensioniertes Textfenster für Gespräche, vier Inventory-Screens für die Roboter, ein Minni-Automapper und einige Option-Menüs untergebracht. In diesem unübersichtlichen Gewusel geht der Spielspaß viel zu schnell flöten. Besonders frech ist, daß wir nur einen Spielstand abspeichern dürfen – für ein Rollenspiel indiskutabel. So kann nur der CD-Sound wirklich überzeugen.



Genre: Rollenspiel

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Mindscape

CD³²

51%

Grafik: 46% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

Geplant für: MS-DOS, Amiga

durch gezieltes wetten machen über indem Ihr ein paar fixe Renner an den Start schickt, clevere Zocker kombinieren beides. Leider schleppen sich Grafik und Menüsystem stark abgeschlagen über die Ziellinie und trüben das Pferdevergnügen nachhaltig.



Genre: Simulation

Hersteller: Microleague

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Starbyte

MS-DOS

47%

Grafik: 30% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er, VGA, 640 KB RAM, 4 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib

Geplant für: -



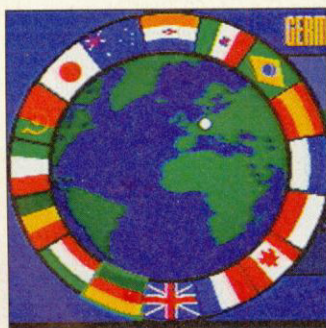
Railway Challenge

Man darf sich nicht täuschen lassen. Eisenbahnen sind zwar wichtig in *Railway Challenge*, spielen aber nicht die Hauptrolle. Vielmehr setzt die unternehmerische Planung schon vor dem eigentlichen Schienenrennen ein. Ihr tretet wahlweise mit Dampf-, Diesel- oder Elektroloks gegen zwei Computergegner an. Je nach eingesetztem Maschinchen ändert sich der Spielablauf etwas. Ziel ist in jedem Fall als erster eine funktionierende Eisenbahnlinie zu bauen, die von Stadt A nach Stadt B verläuft und möglichst schneller unterwegs ist als die Konkurrenz. Bevor Ihr losstreckt, müßt Ihr Eure Loks erst einmal selber bauen und das gelingt nur, wenn Ihr genügend Zulieferbetriebe unter Vertrag habt. Erst wenn die Infrastruktur an der Rennstrecke stimmt, geht das Rennen los. Zur Wahl stehen 15 Szenarien, darunter auch die BRD, die sich alle im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Ihr baut aus der Vogelperspektive Eure Rennstrecke, das Programm bietet mehrere Zoomstufen. Die einzelnen Betriebe werden auf Extra-Bildschirmen verwaltet, das ganze Spiel über Menüs gesteuert. Die Idee von *Railway Challenge* ist eigentlich nicht schlecht, aber an der technischen Umsetzung haperts ein wenig. Die Menüs und Infobildschirme sind teilweise so unglücklich miteinander verwoben, daß man im Eifer des Gefechts völlig die Orientierung verliert. Nichts für Einsteiger.



Nigel Mansell

Der Formel-1-Zirkus dreht sich wieder einmal: Allerdings dürfen sich die CD³²-Besitzer nicht hinter den deutschen Hoffnungsträger Michael Schumacher klemmen, sondern müssen mit dem Formel-1-Veteranen Nigel Mansell Vorlieb nehmen. In der CD³²-Version darf sich der Fahrer auf neue Animationen freuen, die den restlichen Systemen vorenthalten blieben. Nutzen zieht auch der Sound aus der CD-ROM: Die Musik kommt direkt von der Scheibe. Ansonsten blieb alles beim alten: Am Steuer vom Williams Renault dreht Ihr in der letzten Weltmeisterschaft Eure Runden. Dabei könnt Ihr zwischen dem Trainings- und dem Weltmeisterschaftsmodus wählen. Vor jedem Start erwartet Euch das Wagentuning: Ihr wählt zwischen verschiedenen Reifensätzen, Spoilern und Getrieben. Die Rennstrecken bieten Euch die übliche 3D-Perspektive, die schnell, aber ruckelig an Euch vorbeizieht. Armaturen, Streckenführung und Platzierung werden am oberen Bildschirmrand eingeblendet. *Nigel Mansell's World Championship* legt gegenüber der Standard-Amiga-Version einen Zahn zu, reißt aber immer noch keinen Rennfreier vom Hocker.



Genre: Strategie

Hersteller: Sunflowers

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 48%

Grafik: 43% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386SX, VGA, 2 MByte RAM, 11 MByte Festplatte

Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster

Geplant für: Amiga

Genre: Simulation

Hersteller: Gremlin

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: ???

CD³² 51%

Grafik: 55% Sound: 44%

Schwierigkeit: leicht

Bereits erschienen: MS-DOS, Amiga, ST, Super NES,

MEGA PLAY

Versand-Service
Games and fun for everyone!

MS-DOS

1869* 74,90
A-Train* 89,90
Aces over Europe* 74,90
Airbus A 320 USA** 84,90
A.Mc Lean's Pool** 64,90
Allen Breed** 59,90
Alone in t. Dark 2** 84,90
Ambush at Sorinor** 84,90
Archon Ultra** 79,90
Aufschwung Ost* 69,90
B 17 Flying Fortress** 89,90

MS-DOS

Larry 6* 69,90
Lemmings 2** 79,90
Links 386 Pro** 89,90
Links Kurse Je 44,90
Lollypop** 74,90
Lord of t.Rings 2** 69,90
Lords of Power** 79,90
Lost in Time* 84,90
Lothar Matthäus F.* 69,90
Lotus 3 64,90
Mad News* 79,90

MS-DOS

Wing C.2 + Speech* 69,90
Wing C. Academy** 69,90
Winter Olympics** 69,90
X-Wing** 84,90
X-Wing Mission 2* 39,90
X-Wing Upgrade Kit* 54,90
Zeppelin* 79,90

CD-ROM

Alone in the Dark* 89,90
Battle Isle 2** 79,90
Burning Steel* 84,90
Burntime* 79,90
Comanche 89,90
Day of t. Tentacle* 84,90
Der Patrizier* 84,90
Eye of Behold. 1+2+3* 84,90
Freddy Pharkas** 79,90
Goblins 2* 84,90
Goblins 3* 84,90
History Line* 64,90
Inca 2* 114,90
Indiana Jones 4* 84,90

Anstoß* 64,90

Battle Isle 2** 79,90
Bazooka Sue* 84,90
Betrayal at Krondor* 79,90
Big Sea** 69,90
Body Blows** 59,90
Bundesliga Man.Pro* 69,90
Burning Steel* 79,90
Burntime* 79,90
Cannon Fodder** 64,90
Chessmaster 3000 64,90
Christoph Kolumbus* 79,90
Civilization* 89,90
Comanche* 84,90
Coman. Data 1+2* Je 49,90
Crazy Football* 69,90
CyberRace** 79,90
Dark Sun 69,90
Das Schwarze Auge* 79,90
Day of the Tentacle* 84,90
Der Patrizier* 79,90
D. Schatz i. Silbersee* 84,90
Die Siedler** 79,90
Dracula* 84,90
Dune 2* 64,90

Das schwarze Auge 2* 74,90

Pizza Connection* 79,90
Prince of Persia 2** 69,90
Privateer** 84,90
Privateer Speech** 39,90
Privateer Sp.Op. 1** 39,90
Protostar* 74,90
Railr. Tycoon Deluxe** 79,90
Railway Challenge* 69,90
Return o.t. Phantom** 79,90
Ryder Cup Golf** 69,90
Robocod** 64,90
Sam and Max* 84,90
Secret Weap. o.t.L. 79,90
Sensible Soccer** 59,90
7 Cities of Gold 2 69,90
Shadowcaster** 79,90
Sherlock Holmes* 79,90
Silverball** 59,90
Simon the Sorcerer* 84,90
Sim City 2000 79,90
Space Quest 5* 69,90
Spaceward Ho 1* 69,90

Rebel Assault CD-ROM 79,90

Elshockey Manager* 79,90
Elite 2- Frontier* 69,90
Eye of Beholder 3* 79,90
F 15 Str.Eagle 3** 89,90
Falcon 3.0-Mig 29** 59,90
Fantasy Empires 69,90
Fatty Bear 64,90
Fields of Glory** 89,90
Flashback* 69,90
Flugsimulator 5.0* 124,90
-New York, Paris Je 44,90
Formula 1GP** 89,90
Freddy Pharkas* 69,90
F.P.S. Football Pro 69,90
Gateway 2 64,90
Goal* 64,90
Goblins 3* 79,90
Hand of Fate** 69,90
Harpoon 2# 79,90
Hattrick* 79,90
Hired Guns** 84,90
History Line* 79,90
Inca 2* 84,90
Incredib. Machine 2* 69,90
Spelunx# 69,90
Star Trek 2** 79,90
Starlord** 89,90
Street Fighter 2** 64,90
Strike Commander** 84,90
Strike Com.Tact.Op** 39,90
Strike Com.Speech** 29,90
Stronghold* 79,90
Subwar 2050** 89,90
Syndicate* 79,90
Syndicate Data* 39,90

AMIGA

Allen 3** 54,90
Allen Breed 2** 54,90
Anstoß* 69,90
Aufschwung Ost* 64,90
Battle Isle 2* 79,90
Burntime* 69,90

Pinball Fantasies** 59,90

Christ.Columbus* 74,90
D.Schatz i. Silbersee* 79,90
Die Siedler* 79,90
Dune 2* 59,90
Elshockey Manager 74,90
Elite 2** 59,90
F-117 Nighthawk** 69,90
Goal* 54,90
History Line* 69,90
Jurassic Park** 59,90
King's Quest 6** 64,90
Lothar Matthäus* 64,90
Mad News* 69,90
Mortal Combat** 59,90
Penthouse Deluxe** 59,90
Pinball 1+2** 64,90
Pizza Connection* 79,90
Sensible Soccer** 54,90
Syndicate** 64,90
Tornado** 69,90
Turrican 3** 59,90

Sam & Max* 84,90

Indiana Jones 4* 84,90
Indy Car Racing* 79,90
Innocent u.caught** 84,90
Islands of Dr. Brain 69,90
Jonathan* 79,90
Jordan in Flight** 74,90
Jurassic Park** 69,90
Kasparov's Gambit** 79,90
Kingmaker* 69,90
King's Quest 6* 79,90
Krusty's Fun House** 59,90
Lands of Lore* 64,90
Take-a-Break Pinball* 64,90
Terminator Rampage 69,90
T.F.X.** 79,90
Tornado** 79,90
Turrican 2** 69,90
Ultima Underw. 2** 74,90
Ultima 7 Part 2** 79,90
Ultima 8 - Pagan** 84,90
Ultima 8 Speech** 39,90
Victory at Sea* 79,90
Wall Street Manager* 79,90
Warlords 2 69,90

Disketten

10 HD 3.5" NoName 12,90
10 DD 3.5" NoName 8,90

* = Deutsche Version ** = Deutsche Anleitung # = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich
Besuchen Sie auch unser **Ladenlokal** Bergedorfer Str.115 / Ecke Vierlandenstr.(100m vom CCB)

Tel. : 040 / 721 13 97

Fax.: 040 / 724 09 73 Bestellannahme: Mo.-Fr.: 15 - 20 Uhr; Sa.: 10 - 15 Uhr
Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern!
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl.NN-Gebühr (3,-DM), ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

AMIGA

Ambermoon	(dV)	75,00 DM
Anstöß	(dV)	71,00 DM
Aufschwung Ost	(dV)	73,50 DM
Beastlord	(dA)	46,50 DM
Body Blows Galactic	(dA)	52,50 DM
Burntime	(dV)	72,00 DM
Dennis	(dA)	65,50 DM
Die Siedler	(dV)	98,50 DM
Elite 2	(dV)	55,00 DM
Fury the Furies	(dA)	59,50 DM
Hired Guns	(dA)	65,00 DM
Jurassic Park	(dV)	64,50 DM
Jurassic Park 1200/4000	(dV)	73,50 DM
Kingmaker	(dV)	71,50 DM
Kings Quest 6	(dV)	79,50 DM
Mortal Combat	(dA)	54,00 DM
Penthouse Hot Numbers Del.	(dA)	65,50 DM
Prime Mover	(dA)	57,50 DM
Ryder Cup	(dA)	65,00 DM
Simon the Sorcerer	(dV)	109,00 DM
Stardust	(dA)	39,50 DM
Star Trek 1200/4000	(dA)	82,00 DM
Terminator 2	(dA)	54,00 DM
Turrican 3	(dA)	67,00 DM
Zool 2	(dA)	52,50 DM

CD 32

Alfred Chicken	(dA)	47,50 DM
James Pond 2	(dA)	73,50 DM
Morph	(dA)	69,00 DM
Pinball Fantasies	(dA)	71,00 DM
Sleepwalker	(dA)	79,50 DM
Trolls	(dA)	52,50 DM
Whales Voyage	(dV)	65,00 DM
Zool	(dA)	55,00 DM
Kid Pix	(dV)	61,00 DM
X Copy & Tools	(dV)	79,00 DM
Gravis Joystick	(dV)	59,00 DM
Speichererweiterungen:		
A500: um 512K mit Uhr		79,00 DM
A500: auf 2 MB mit Uhr		229,00 DM
A500 Plus: um 1 MB		109,00 DM
A600: um 1 MB mit Uhr		149,00 DM

IBM

Aces over Europe	(dV)	81,00 DM
Anstöß	(dV)	71,00 DM
Aufschwung Ost	(dV)	81,00 DM
Batman Returns	(dA)	65,00 DM
Chess Genius (Lang)	(dV)	169,00 DM
Christoph Kolumbus	(dV)	93,00 DM
CyberKace	(dV)	85,00 DM
Der Schatz im Silbersee	(dV)	93,00 DM
Doom	(dA)	82,50 DM
Dracula	(dA)	85,00 DM
Dreamlands	(dA)	57,50 DM
Dungeon Hack	(dA)	75,00 DM
Elite 2	(dA)	72,50 DM
Fantasy Empires	(dV)	71,00 DM
Flight Simulator 5	(dV)	139,00 DM
Scenery San Francisco	(dV)	75,00 DM
Scenery New York	(dV)	49,00 DM
Scenery Paris	(dV)	49,00 DM
Gabriel Knights	(dV)	98,00 DM
Goblins 3	(dV)	97,50 DM
Incredible Toons	(dA)	72,50 DM
Inca 2	(dV)	105,00 DM
Indy Car Racing	(dA)	81,50 DM
Kingmaker	(dV)	71,50 DM
Kyandia 2	(dV)	67,50 DM
Labyrinth of Time	(dV)	74,50 DM
Larry & Lollar	(dV)	97,50 DM
Matthäus	(dV)	80,50 DM
Master of Orion	(dA)	97,50 DM
Mortal Combat	(dA)	65,00 DM
NHL Hockey	(dA)	85,00 DM
Police Quest 4	(dA)	72,50 DM
Prince of Persia 2	(dA)	72,50 DM
Privateer	(dA)	92,50 DM
Quest for Glory 4	(dV)	98,50 DM
Return of the Phantom	(dA)	95,00 DM
Sam & Max	(dA)	97,50 DM
Shadow Caster	(dA)	77,50 DM
Sim City 2000	(dV)	79,50 DM
Sim City 2000	(dV)	106,00 DM
Simon the Sorcerer	(dV)	99,00 DM
Star Trek 2	(dA)	98,50 DM
Stronghold	(dA)	89,50 DM
Subwar 2050	(dV)	97,50 DM
Terminator Rampage	(dV)	89,50 DM
TFX	(dA)	94,00 DM

CD ROM

Burning Steel (incl. Mission 1-3)	(dV)	97,50 DM
Comanche (incl. Mission 1&2)	(dV)	105,00 DM
Day of Tentacle	(dV)	105,00 DM
Dracula Unleashed	(dV)	89,50 DM
Eye of Beholder 1-3	(dV)	97,50 DM
Gabriel Knight	(dA)	106,00 DM
Goblins 3	(dV)	123,00 DM
Hannibal & 200	(dV)	74,00 DM
Shareware Spiele	(dV)	74,00 DM
Inca 2	(dV)	139,00 DM
Indiana Jones 4&1000 Spiele	(dV)	82,00 DM
Iron Helix	(dV)	85,00 DM
Labyrinth of Time	(dV)	75,00 DM
Man Enough	(dV)	86,00 DM
Might & Magic 3-5	(dV)	97,50 DM
Police Quest 4	(dA)	81,50 DM
Protostar	(dA)	71,00 DM
Rebel Assault	(dA)	89,50 DM
Return to Zork	(dA)	89,50 DM
Stronghold	(dV)	89,50 DM
Super Strike Commander	(dA)	92,50 DM
TFX	(dA)	115,00 DM

Gravis Analog Pro		85,00 DM
Gravis Joystick, schwarz		70,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenker)		169,00 DM
Soundblaster 2.0 de Luxe	(dA)	159,00 DM
Soundblaster pro de Luxe	(dA)	279,00 DM
Lösungshefte	(dV)	19,95 DM

ATARI ST

Spiele auf Anfrage

* Vorankündigung I.V. in Vorbereitung

VORBESTELLUNG MÖGLICH!!!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.

Vorkasse DM 6,- Ausland Vorkasse DM 15,-

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels

Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach
Tel.: 0 21 61/17 90 18, Fax: 0 21 61/17 90 19

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

computerspiele/tests



Sim City 2000

Der Nachfolger des schon legendären *Sim City* sorgt erneut für Aufsehen. Nach der erstklassigen Mac-Version läßt nun die PC-Variante von *Sim City 2000* bitten. Dabei gibt Maxis dem Begriff Konvertierung eine neue Bedeutung, denn die durchgestylte PC-Version gleicht dem Original wie ein Hochhaus dem anderen. Damit der anspruchsvolle *Sim City 2000*-Konstrukteur keinen heiligen Macintosh-Pixel missen muß, strickten die Techniker *Sim City 2000* ein Super VGA-Gewand. Mit 640 mal 400 Pixeln und 256 Farben braucht der digitale Bürgermeister auf kein Detail seiner Arbeit zu verzichten. Einer Radikalkur wurde die magere Mac-Musikbegleitung unterzogen: Aus digitalem Apple-Sound machte Maxis eine hervorragende Hintergrundmusik, die zusätzlich mit allerlei Effekten aufwartet. Auch spielerisch wurde die PC-Version nicht verändert: Noch immer bemüht Ihr Euch nach Kräften, eine digitale Großstadt aus dem Boden zu stampfen. Dabei kommt es neben einer entwickelten Infrastruktur, auf die gute Wasserversorgung und natürlich eine umfassende Elektrifizierung Eures Städtchens an. Erfreulicherweise wurden auch ökologische Aspekte in *Sim City 2000* berücksichtigt. Mit diesen Voraussetzungen wächst und gedeiht die *Sim City 2000*. Eine unverwundlich geniale Spielidee, die auch nach über vier Jahren nichts von ihrem unwiderstehlichen Klötzchenbauercharme verloren hat. Will Wrights außergewöhnliche Simulation weist den Weg in die Softwarezukunft. **cd**

Genre: Simulation

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

90%

Grafik: 72%

Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA

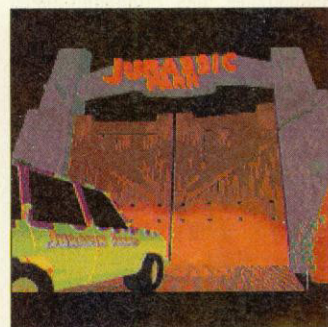
Unterstützt: AdLib, Roland, Soundblaster (Pro), Spektrum (16)

Bereits erschienen: MAC



Jurassic Park

An der Story hat sich nichts getan: Wie in der Diskettenversion, ist auch die *Jurassic Park*-CD-Version ein zweigeteiltes Spiel. Im ersten Teil des Spiels erwartet Euch nichts anderes als ein mit Dinosauriern angereicherter *Chaos Engine*-Verschnitt. In den ersten sechs Leveln kommen einige vertrackte Rätsel auf den Paläontologen zu, so müssen Tim und Lex gefunden werden, beeren hungrige Saurier gefüttert werden und einige andere Saurierrätsel gelöst werden. Hinweise zur Lage findet Dr. Grant im Dinopark-Computernetz. Nebenbei brutzelt er mit dem Elektroschockgewehr oder der Saurierflinte angreifende Dinos aus dem Weg. Im zweiten Teil des Spiels schlüpft Ihr dann in einer 3D-Umgebung durch die Gänge und hütet Euch vor angreifenden Raptoren. Ausreichender Speicherplatz ließ auch den 3D-Studio-Vorspann zu Ehren kommen. Allerdings kann Ocean's Computerdino nicht ganz mit den Kollegen von ILM mithalten. Nur für *Jurassic*-Fans, die bis jetzt die Diskettenversion verschmähten. **cd**



Genre: Action-Adventure

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Leisuresoft

CD-ROM

76%

Grafik: 74%

Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 2 MByte RAM

Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib

Bereits erschienen: Diskette

ONLY THE BEST



Hilfe! Uns wächst die Arbeit langsam aber sicher über den Kopf. Unsere **POWER-PLAY**-Testcrew wühlt sich bis zum Umfallen durch den Wust an frischen Spielmustern

und buddelt sich bis tief in die Nacht durch säckeweise Leserpost. Um unsere Mannschaft vor der völligen Erschöpfung zu bewahren, suchen wir zur festen Anstellung einen/eine



REDAKTEUR/IN

Unser/e Wunschkandidat/in verfügt über Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung. Eine langjährige Spielerfahrung sowie eine flotte Schreibe und gute Englischkenntnisse setzen wir ebenso voraus wie Teamgeist, Kreativität und die Fähigkeit zum selbständigen Arbeiten. Wer sich dann noch traut, mit unkonventionellen Kollegen zusammenzuarbeiten, beim Umgang mit technischem Gerät keine Schwellenangst verspürt und in der Lage ist, termingerecht zu arbeiten, ist unser/e Mann/Frau.

Aber Vorsicht: Bei uns in der **POWER PLAY** wird zwar ziemlich viel, aber nicht ausschließlich gespielt. Als Redakteur/in recherchiert Ihr für aktuelle Reportagen und Storys, betreut Rubriken, schreibt Schwerpunktartikel und Testberichte. Ihr verbringt viel Zeit damit, bestehende Kontakte im In- und Ausland zu pflegen und natürlich neue Verbindungen zu knüpfen.

Zugegeben, wir verlangen eine ganze Menge, bieten dafür aber einen sicheren Arbeitsplatz in einem der wichtigsten Fachverlage und beim führenden Fachmagazin für Computer- und Videospiele, eine lockere Arbeitsatmosphäre und gute Sozialleistungen.

Schickt Eure Bewerbungsunterlagen (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Lichtbild und zwei Probeartikel) an folgende Adresse:



Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
Kennwort: **POWER PLAY**
z.Hd. Frau Sabine Stadler
Postfach 1304
85531 Haar

Debütant

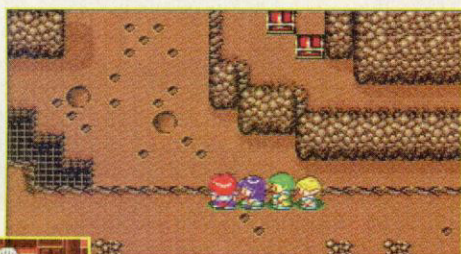


Ritter flambiert: Für jeden Zauberspruch gibt's einen passenden Effekt

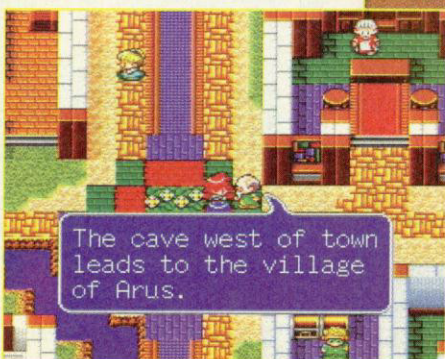
Lufia: The Fortress of Doom

Japans Spieler sind Rollenspiel-verrückt: Hitpoints, Monsterversemeln und tiefe Keller sind im Land der aufgehenden Sonne gefragt wie nie zuvor. Nicht nur auf "herkömmlichen" Nippon-PCs, auch auf Konsolen grassiert das Rollenspielfieber. Grund genug für einige der etabliertesten Softwarefirmen, die sich bislang auf Action-Titel spezialisiert haben, ebenfalls ins Geschäft einzusteigen. So werkten beispielsweise Capcom-Designer oder Konami-Programmierer schon seit geraumer Zeit an passenden Modulen. Dritter im Bund ist Taito, dessen Rollenspieldebüt *Lufia: The Fortress of Doom* jetzt als US-Version zu haben ist. So ungewöhnlich der Sprung vom Action-Knaller zum Dungeon-

Modul ist, so ungewöhnlich beginnt das Fantasy-Abenteuer. Im Prinzip startet *Lufia: The Fortress of Doom* mit dem Ende des Spiels. Eine Party von vier Helden: Die Schwertschwinger Maxim und Guy sowie die Magier Artea und Selan haben vier miese Obermotive im finalen Labyrinth gestellt. Kein Problem: Die Charaktere sind stark genug, um den Bösewichtern den Garaus zu machen. Habt Ihr diesen Kampf überstanden,



Die Viererbande wandert im Gänsemarsch über die Lufia-Welt



Spruch geschwindt: Tips und Hinweise gibt's in den Städten



Hmmm... wie kommen unsere Helden an diese Schatzkisten

Meinen herzlichen Glückwunsch Taito: Das Debüt-Rollenspiel der Action-Firma kann sich sehen lassen. Zwar sucht der von der Edelserie *Final Fantasy* verwöhnte Monsterjäger vergeblich nach Innovationen, einer superspritzigen Story und tollen Überraschungen, aber die *Lufia*-Designer zeigen schon jetzt das Potential für künftige Spielehits. Zwar kann *Lufia: The Fortress of Doom* nicht am Thron der Kollegen kratzen, aber für eine gepflegte Schatzsuche ist das Modul genau das Richtige. Wer auf "klassische" Cartridge-Rollenspiele steht – Monster vertrimmen, Gegenstände einsammeln, Erfahrungspunkte ernten – wird



an *Lufia* eine Weile zu knacken haben. Das Spiel ist sehr umfangreich, einige Puzzles sind relativ vertrackt. Zwar gibt das Handbuch viele Hinweise, um das erste Viertel des Abenteuers zu überstehen, aber trotz der Tips werden selbst Experten eine ganze Weile benötigen, um die Obergegner aus dem Märchenland zu vertreiben. Grafisch gibt's relativ wenig zu meckern: *Lufia* präsentiert sich im gewohnten Nippon-Outfit. Niedlich kleine Figürchen, große Monster, schmutzige Zaubersprücheffekte bieten genug Abwechslung fürs Auge. Nur der Sound hätte für meinen Geschmack etwas herziger ausfallen können.

fängt das eigentliche Spiel erst an. 100 Jahre sind seit dem legendären Gefecht von Maxim und Co. vergangen. Frieden herrscht seitdem in Taitos Märchenland...allerdings nicht für lange. Denn das Chaos in Gestalt der vier dunklen Despoten kehrt wieder zurück, und die vier Helden vergangener Tage sind zu alt und gebrechlich, um dem Bösen Einhalt zu gebieten. Ihr schlüpft jetzt in die Rolle eines kleinen Jungen, dem Erben von Maxim. Zu Beginn seid Ihr alleine, später sammeln sich drei weitere "Kinder" Eurer Truppe an. Bevor Ihr – zum zweiten Mal – das Finale erreicht, müßt Ihr verschiedene Aufgaben im Land lösen. Unterwegs wird die Umgebung in Städten, Dungeons oder auf freier Wildbahn aus der Vogelperspektive gezeigt. Kommt es

zum Kampf, werden die Monster eingeblendet und Ihr könnt per Icons die aktuelle Aktion aussuchen. Wie für ein Rollenspiel üblich, gibt's Erfahrungspunkte, Gold und Gegenstände. Ungewöhnlich: Neben "normalen" Labyrinthen gibt es einen Spezialdungeon, in dem Ihr besondere Gegenstände finden könnt. Allerdings dürft Ihr erst dann eine neue Etage des Labyrinthes erkunden, wenn Ihr fünf weitere Erfahrungslevel verdient habt – also die erste Etage mit Level Fünf, die zweite bei Level 10 usw. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Taito

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Galaxy

SUPER-NES 73%

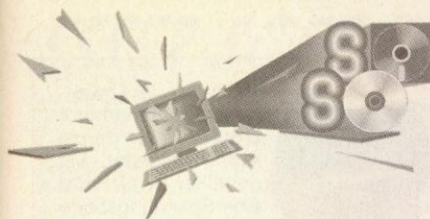
Grafik: 65% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Batterie, US-Import

ATP 252	0	MIKE	23	86
DFP 103	0	Aguro	21	86
STR 82	0	Jerin	22	124
INT 35	0	Lufia	22	197
AGL 43	0			
MGR 63	0			
xBattle Axe xHalf Mail xKite Shield xIron Helm xSpike Shoes xBlue Ring				
			WEIGHT	208
			STATUS	
			EXPER	80444

Kein Rollenspiel ohne Statistik – hier die Werte für einen Charakter



On-line Service

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006

PC-HARDWARE

Matsushita 562 Double Speed incl. Controller	DM 469,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Sony CDU 33 A Double Speed OEM	DM 399,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 39,00
Media Concept SB 2.0, Kompatibel	DM 98,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen, Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16	DM 699,00
Multimedia KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed OEM m. Soundbl. 16 ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Super Mouse schwarz o. weiß	DM 24,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 39,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99

PC-SOFTWARE-HITS

Aces over Europe	DM 84,90
Air Warrior	DM 98,90
Alone the Dark 2	DM 87,90
Anstoß	DM 70,90
Archon Ultra	DM 80,90
B-Wing (X-Wing Mission Disk 2)	DM 42,90
Battle Isle 2	DM 80,90
Comanche Mission Disk 2	DM 53,90
Das Schwarze Auge 2 (Sternschweif)	DM 67,90

**Nicht lange warten,
sofort bestellen.**

**Nutzen Sie die zeitgemäßen
Finanzierungsangebote von
On-Line.**

**Die Finanzierung erfolgt über
die Hausbank,
der effektive Jahreszins
beträgt immer 12,9%.**

**Wir akzeptieren American
Express, Eurocard und Visa!**

Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 93,90
Die Siedler	DM 80,90
Dragonsphere	DM 89,90
Elite 2 - Frontier	DM 70,90
Flugsimulator 5.0	DM 139,90
Forgotten Castle	DM 80,90
Gabriel Knight	DM 77,90
Goblins 3	DM 84,90
Hattrick	DM 80,90
Inca 2	DM 89,90
Iron Helix	DM 80,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 70,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Leisure Suit Larry 6	DM 84,90
Lothar Matthäus Fußball	DM 67,90
Mad News	DM 80,90
Microcosm	DM 87,90
Mortal Kombat	DM 63,90
Pizza Connection	DM 80,90
Privateer Special Operation	DM 37,90
Quest for Glory 4	DM 67,90
Sim City 2000	DM 67,90
Star Trek II	DM 84,90
Starlord	DM 91,90
Syndicate	DM 84,90
Syndicate Data	DM 47,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 91,90
Terminator Rampage	DM 69,90
Ultima 8 - Pagan	DM 87,90
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 36,90
X-Wing	DM 91,90
X-Wing Mission Disk	DM 58,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 87,90

PC-SPIELE FÜR CD ROM:

Alone in the Dark 2	DM 99,90
Battle Isle 2	DM 69,90
Day of the Tentacle	DM 89,90
Gabriel Knight	DM 84,90
Goblins 3	DM 98,90
Hand of Fate	DM 89,90
Inca 2	DM 114,90
Iron Helix	DM 84,90
Journeymen Projekt	DM 69,90
Jurassic Park	DM 69,90
Larry 6	DM 84,90
Man Enough	DM 84,90
Microcosm	DM 89,90
Rebel Assault	DM 84,90
Strike Commander	DM 89,90
Turrican 2	DM 63,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 89,95

PC-EROTIK SOFTWARE ab 18 Jahre

Moving Fantasies	DM 59,90
Visual Fantasies	DM 59,90
Total Fantasies	DM 59,90
Foxy Poker	DM 49,90
Teresa in Paradise	DM 49,90
Teresa Personally	DM 59,90
Sweet Little Sixteen	DM 49,90
Hot Videos	
Angriff der Pornosaurier	DM 87,90

Eine schrecklich ...geile Familie (80 min.)	DM 87,90
...geile Familie 2	DM 87,90
...geile Familie 3	DM 87,90

SOFTWARE AMIGA 500/2000

Alien Breed 2	DM 49,90
Ambermoon	DM 84,90
Anstoß	DM 69,90
Aufschwung Ost	DM 69,90
Battle Isle 2	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 49,90
Campaign 2	DM 69,90
Cannon Fodder	DM 54,90
Christoph Kolumbus	DM 74,90
Crazy Sports Football	DM 59,90
Der Schatz im Silbersee	DM 77,90
Die Siedler	DM 84,90
Dune 2	DM 59,90
Eishockeymanager	DM 84,90
Elite 2 - Frontier	DM 59,90
Fl17 A Nighthawk	DM 69,90
Goal	DM 59,90
Goblins 3	DM 69,90
Gunship 2000	DM 69,90
Hannibal	DM 69,90
Hattrick	DM 64,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 69,90
Indy 4 Adv.	DM 84,90
Jurassic Park	DM 59,90
Kingmaker	DM 69,90
Legend of Kyandia	DM 77,90
Lemmings 2	DM 63,90
Lothar Matthäus	DM 63,90
Mad News	DM 69,90
Micro Machines	DM 59,90
Morph	DM 54,95
Oscar	DM 49,90
Prime Mover	DM 56,90
Railroad Tycoon	DM 79,90
Simon the Sorcerer	DM 69,90
Space Hulk	DM 69,90
Space Quest 4	DM 63,90
Syndicate	DM 63,90
The Chaos Engine	DM 63,90
The Lost Vikings	DM 69,90
Tornado	DM 69,90
Traps'n Treasure	DM 63,90
Turrican 3	DM 54,90
Uridium 2	DM 49,90
Zool 2	DM 69,90

SOFTWARE AMIGA 1200/4000

Alien Breed	DM 59,90
Anstoß	DM 69,90
Body Blows Galactic	DM 59,90
Burntime	DM 69,90
Civilisation	DM 69,90
Der Schatz im Silbersee	DM 84,90
Hattrick	DM 69,90
Ishar 2	DM 56,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 63,90
Pinball Fantasies	DM 59,90

Sim Life	DM 84,90
Simon the Sorcerer	DM 69,90
Soccer Kid	DM 64,90
Star Trek	DM 69,90
T.F.X.	DM 69,90
Whales's Voyage	DM 63,90
Zool 2	DM 49,90

SOFTWARE AMIGA CD 32

Alien Breed Special Edition	DM 34,90
Jurassic Park	DM 63,90
Microcosm	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Project X	DM 34,90
Sensible Soccer	DM 69,90
Sleepwalker	DM 69,90
Soccer Kid	DM 63,90
T.F.X.	DM 69,90
Zool	DM 59,90
Pirates Gold	DM 63,90

AMIGA-HARDWARE

Turbokarten / RAM für A500:

68020 ohne RAM	DM 169,00
68030 mit	
1 MB 32-Bit FASTRAM	DM 399,00
68030 mit	
4 MB 32-Bit FASTRAM	DM 699,00
M-Tec 68020i ohne RAM	DM 249,00
M-Tec 68030/28 ohne RAM	
mit MMU 28MHz	DM 249,00
1 MB 32-Bit FASTRAM für M-Tec 68020i	
oder 68030/28	DM 99,00
512 KB mit Uhr für A-500	DM 49,00
1 MB m. Uhr f. A-600	DM 99,00
1,8 MB m. Uhr f. A-500	DM 229,00
M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM	
mit Uhr für A-1200	DM 199,00

Festplatten

210 MB 3,5" für A500/2000 incl. Controller/Alfa Power	DM 699,00
--	-----------

Laufwerke

3,5" extern	DM 119,00
3,5" intern	DM 99,00

Diverses

Competition PRO Mini mit Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 34,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Mindscape Power Players	DM 9,90
Kickstart Umschaltplatine f. A-500 incl. Kickstart 2.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für A-500 1.3-2.0	DM 29,90
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB, 10 Stück	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht.
Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hard- und Software für Amiga & PC

Gipfelstürmer



Passiert was Besonderes, werden solche Zwischengrafiken gezeigt

Lunar: The Silver Star

Burg ist ein beschauliches kleines Bauerndorf im Fantasy-Land *Lunar*. Die friedlichen Einwohner bestellen ihre Felder und treiben mit der nächsten Nachbarstadt regen Handel. Nicht immer war es in Burg so idyllisch. Vor langer Zeit bedrohte ein verrückt gewordener schwarzer Drache nicht nur die Gemeinde Burg, sondern das ganze Märchenland. Nur der Drachenmeister Dyne konnte dem Drachen Einhalt gebieten – und ließ dabei sein Leben. Alex, ein Teenager aus Burg, träumt davon, eines Tages selbst ein Drachenmeister zu werden und begibt sich mit seiner Freundin Luna und seinem Kumpel Ramus auf eine kleine Expedition in die umliegende Gegend von Burg. Das Miniabenteuer entpuppt sich bald als sehr viel größer als von Alex angenommen.

Soviel in aller Kürze zum Start des Mega CD-Rollenspiels *Lunar: The Silver Star*, das jetzt in den USA erschienen ist. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen könnt Ihr Eurem Helden keinen eigenen Namen verpassen: Hauptfigur des Spiels bleibt Alex. Wenn Ihr Alex und seine Kumpels steuert, seht Ihr die Umgebung in Dörfern, Städten, Dungeons und in freier Wildbahn aus der Vogelperspektive. Trefft Ihr auf eine Monstergruppe, wird auf eine Seiten-

ansicht, ähnlich der in der Konkurrenzreihe *Final Fantasy* umgeblendet. Im Kampf gebt Ihr per Menüoption ein, ob Ihr angreifen, einen Zauberspruch aktivieren oder fliehen wollt. Zum Thema Flucht: Hier gibt's zwei Alternativen. Schwache Charaktere "fliehen" nur vor den Monstern, verlassen aber nicht den Kampfbildschirm und ernten am Ende trotzdem Erfahrungspunkte. Wählt Ihr die zweite Option, rennen alle Helden weg – Erfahrungspunkte gibt's dann keine. Eine weitere Besonderheit ist der Modus für "künstliche Intelligenz". Hier greifen die Charaktere auf eigene Faust ein Monster an oder nutzen Gegenstände sowie Magie. Der Nachteil: Ihr könnt nicht wählen, welchen Angreifer die Helden attackieren sollen. Aber



Es war Liebe auf den dritten Blick: In den ersten Spielstunden schleppte ich Alex und seine Crew nur mühselig von einem Schauplatz zum anderen. Das auf den ersten Blick recht klassische Rollenspielstrickmuster und die verhältnismäßig farbarne Grafik sorgten nicht gerade für überschwengliche Begeisterung. In der zweiten nächtlichen Sitzung kam das Spiel (und ich) schon etwas eher in Schwung – erst beim dritten Anlauf entfaltete *Lunar: The Silver Star* sich zur vollen Blüte und spielte eine bis dahin verborgene Trumpfkarte aus: die Story. Die Übersetzer von Workgroup Design

haben bei der Umsetzung der immerhin 4 MByte Text ganze Arbeit geleistet. Mit geballter Kraft wird eine Spannungsbombe nach der anderen gezündet – von Langeweile keine Spur mehr. Ein dickes Lob außerdem für den manchmal brachialen Holzhammerhumor und den manchmal sehr subtilen Sprachwitz der für viele herzhaft Lacher sorgt. Für Rollenspieler, die ein wenig Geduld mitbringen, um die ersten Hindernisse zu überwinden, gehört *Lunar: The Silver Star* zur allerersten Wahl und braucht sich hinter Kultserien wie *Final Fantasy* und *Dragon Quest* keinesfalls verbergen.



Zeig mir Deine Sachen und ich sage Dir, wer Du bist

nicht nur der Kampfbildschirm von *Lunar: The Silverstar* erinnert an *Final Fantasy*. Auch das Partyprinzip erinnert an den Square-Kollegen. Ihr habt quasi keinen Einfluß auf die Zusammenstellung der Truppe: Je nach Spielsituation schließen sich neue Figuren der Gruppe an, und alte Bekannte verlassen die Crew (um später wieder aufzutau- chen). Meistens, wenn Ihr auf einen neuen Charakter trefft oder an besonderen Plätzen im Spiel, wird zudem eine kleine Grafiksequenz eingeblendet sowie die Story nicht nur mit Text (und davon gibt's eine ganze Menge – rund 4 MByte Textdaten!) sondern auch mit (englischer) Sprache weitererzählt. mh



Erinnert ein wenig an *Final Fantasy*: das Kampfsystem



Immer wieder gern gesehen: eine Schatzkiste im tiefen Dungeon



Das kann nicht sein: Ein Drachenmeister lebt auf dieser Insel?

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Working Design/Sega

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Galaxy

MEGA CD 88%

Grafik: 59% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

BTP Sports & Software

Friedrich-Ebert-Str. 66 • 34119 Kassel
Tel. & Fax 05 61/71 31 58

BTX Anschluß Powell #

Top PC CD ROM Angebot:

Hits for SIX Vol. 5 (Knights of the Sky, Battletech 2, Ghostbusters 2, Mondus Fight Palace, Time Bandit, Flashy Cars) 69,50 DM
Triple Action Vol 3. (Titus the Fox, Ghostbusters 2, Targhan) 39,90 DM
Black Power Line Vol. 1 (Tie Break, Space MAX, Trans World) 72,00 DM
Black Power Line Vol. 2 (Sarakan, Rolling Ronny, Lords of Doom, Return of Medusa, Crime Time) 65,00 DM

Top PC Games: Utopia inkl. Data Disk 39,90 DM, John Madden Football 2 29,90 DM, Obibus 29,80 DM, Cruise for a Corps 29,90 DM, Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6) 39,90 DM, Leddbetters Golf 28,90 DM, Castels 28,90 DM, Humans 2 39,90 DM, Railroad Tycoon 39,90 DM, Sim City Architectur 1 od. 2 25,00 DM
Lands of Lore 72,00 DM, A-Train 98,50 DM, TFX 89,90 DM, Jurassic Park 72,00 DM, Burning Steel 85,00 DM, Syndicate 79,00 DM, Wing Commander 2 72,00 DM, Privateer 89,90 DM, Strike Commander 89,90 DM, Zool 39,00 DM

PC Games nur für 18,90 DM: Stone Age, Free DC, TV Sports Football, Grand Prix Master, Tower of Fear, Inter. Tennis, Blade Warrior, Canarge u.v.m.

Amiga Top Games:

Ambermoon 85,00 DM, Lemmings 2 56,90 DM, Wing Com. 25,00 DM, A-Train 85,00 DM, Cannon Fodder 62,00 DM, Deep Core 62,00 DM, Lion Heart 59,90 DM, Mortal Combat 59,90 DM, Human Race 2 39,90 DM, Historyline 1914-1918 85,00 DM, Space Quest 4 39,90 DM, Zool 39,00 DM, Donk 65,00 DM, Ork 29,90 DM, Lotus 3 39,00 DM, Shadowworlds 28,90 DM, Push Over 28,90 DM, Lords of Time 28,90 DM.

Amiga Games für nur 18,90 DM: Rubicon, Space 1889, Alien Storm, Blues Brothers, Work Team Rally, Passing Shot, Projectyle, Welltris, Cyberblast, Match of the Day, Time Machine, Robozoo, Voodoo Nightmare, Thunderstrike, Arnie 2, F1 Tornado, Sliders, Zone Warriors, Bridge of Dracula, Cisco Heat u.v.m.

Wir haben auch Nintendo- und Sega-Angebote.

Außerdem führen wir Fan- und Sportartikel.

Wer ein BTP-Geschäft eröffnen möchte, kann sich bei Herrn Powell-Ritter informieren.

Gesamtpreisen erhalten Sie gegen 4 DM in Briefmarken und werden bei Kauf angerechnet.

Bei Druckfehlern keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten!

AMIGA PC		AMIGA PC	
Aces of the Deep	DV 77,-	Railway Challenge	DV 69,90
Ambermoon	DV 69,-	Sam & Max	DV 86,-
Anstoß	DV 66,-	Simon the Sorcerer	DV 67,90 84,90
Aufschwung Ost	DV 61,90 69,90	Star Trek 2	DA 79,90
B-Wing (zu X Wing)	DV 44,-	Stronghold	DV 79,-
Battle Isle 2	DV 79,90 79,90*	Syndicate Data Disk	DV 37,-
Body Blows	DA 49,-	Terminator Rampage	DV 79,-
Comanche Data 2	DV 58,-	The Manager	DV 49,90 49,90
Cyberace	DV 77,-	Tornado	DA 59,-
Das Schwarze Auge 2	DV 79,90*	Ultima 8	DA 84,90*
Der Schatz im Silbersee	DV 82,-	Winter Olympics	DV 67,-
Die Siedler	DV 79,90 79,90		
Elite 2	DV 53,-		
Flightsimulator 5	DV 119,-	Airbus Europa	DA 85,-
Gabriel Knights	E 68,-	Battle Isle 2	DV 79,90
Hired Guns	DA 61,-	Bertelsmann Lexikon	DV 120,-
Incredible Toons	E 69,-	Burning Steel (1-3)	DV 88,-
Jurassic Park	DV 55,90 67,90	CoverGirl Poker	DV 67,90
Kingmaker	DV 67,-	Eye Beholder Trilogy	DV 86,-
Larry 6	DV 67,-	Games 1 & 2 je	DV 69,-
Legend of Kyrandia 2	E 63,-	Golden 7 Sammlung	DV 87,-
Litil Divil	DA 69,-	Indiana Jones 4	DV 69,90
Lords of Power	DA 72,-	Maniac Mansion 2	DV 92,-
Master of Orion	DA 87,-	Might & Magic 3-5	DV 87,-
McDonald Land	DA 49,90 52,-	Rebel Assault	E 79,-
Mortal Combat	DA 53,-	Spaceward HO	DV 69,-
NFL Coaches Football	DA 76,-	Strike Commander	DA 84,-
NHL Hockey	DA 76,-	Stronghold	DV 79,-
Police Quest 4	E 68,-	Winter Olympics	DV 73,-

CD-ROM (PC)

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung

des Magazins noch nicht lieferbar:

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme

Post DM 10,00; UPS DM 15,00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00

Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir versandkostenfrei (nur im Inland).

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER/SOFT

Novatec

MEDIEN SERVICE

Bürozeiten: Mo – Fr von 10.00 Uhr – 13.00 Uhr, 15.00 Uhr – 17.00 Uhr

Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen
Tel. 02 01-27 06 95, Fax. 02 01-27 06 95

PC Programme 3,5"

4 1869 dt. Version	119,95	4 Clash of Steel	109,95	4 Gr. Canyon Scene (FS 4.0)	64,95	3 Links Pinheads SVGA	59,95	2 Ringworld	99,95	1 Terminator 2029	99,95
6 3D Construction Kit 2	139,95	5 Classic Adventure	119,95	1 Gunboat	39,95	1 Lombard Race Rally	29,95	1 Robocod dt. Anl.	89,95	1 Operation Source	64,95
4 686 Attack Sub dt. Anl.	39,95	4 Cobra Mission	139,95	1 Gunship 2000 dt. Anl.	139,95	1 Robocod 3 dt. Anl.	79,95	1 Robocod 3 dt. Anl.	79,95	1 Robocod 3 dt. Anl.	79,95
2 7 Cities of Gold 2	94,95	4 Cohort 2	89,95	4 Gunship 2000 Seen dt.	79,95	3 Lord of the Rings 2 dt.	99,95	1 Rome AD dt. Anl.	99,95	1 The Greatest	99,95
4 Aces of the Pacific	119,95	5 Combat Classics dt. Anl.	89,95	4 Hannibal	119,95	4 Lost Admiral	139,95	3 Sensible Soccer dt. Anl.	84,95	3 Tony La Russa Baseball 2	89,95
4 Mission Disk dt. Anl.	119,95	4 Complete Chess System	89,95	3 Handball	39,95	4 Lost Secret of the Rainf.	89,95	4 Serpent Isle - U7 11 dt.	119,95	4 All-Ni. Stadium	69,95
4 Airbuck 1,2	89,95	4 Conquered Kingdoms	119,95	4 Harpoon	89,95	2 Lost treasures of Inco	149,95	4 Scrabble	99,95	4 Tornado	109,95
4 Airbuck 2	89,95	4 Corruptions dt. Anl.	59,90	4 Harrier Assault AV8B	109,95	4 Lost treasures of Inco 2	39,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 3	89,95	4 Crazy Cars 3 dt. Anl.	89,95	4 Harrier Assault AV8B	109,95	2 Lost Vikings	89,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 4	89,95	4 Creepers dt. Anl.	119,95	4 Harrier Assault AV8B	109,95	3 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 5	89,95	4 Curses of anarchy	89,95	4 Harpoon Battleship #3 dt.	39,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 6	89,95	4 Cyberace	119,95	4 Harpoon Battleship #4 dt.	39,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 7	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 8	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 9	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 10	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 11	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 12	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 13	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 14	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 15	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 16	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 17	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 18	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 19	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 20	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 21	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 22	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 23	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 24	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 25	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 26	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 27	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 28	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 29	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 30	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 31	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 32	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 33	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 34	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 35	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 36	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 37	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 38	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 39	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 40	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 41	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 42	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 43	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 44	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 45	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 46	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 47	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 48	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 49	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 50	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 51	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 52	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 53	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 54	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 55	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 56	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 57	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 58	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 59	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95
4 Airbuck 60	89,95	4 Dagon of the Deep	119,95	4 Harpoon Designer Series	69,95	4 Lotus Final Challenge 3	49,95	4 Tropic of Cancer	79,95	4 Triple Action Pak	39,95

LASER AGE



Völlig überflüssig: Ballerkindereien erhöhen kaum das Filmvergnügen

Oscarverdächtig?

Quantum Gate

FAZIT

Erstaunlich komplexer Handlungsablauf mit vielen Interaktionsmöglichkeiten. Unterhaltungsangenehme Story, vorgetragen von professionellen Schauspielern.

Extrem hohe Hardware-Anforderungen und Platzbedarf auf Festplatte. Grafiken werden dem übrigen Standard nicht immer gerecht.

Jedes popelige CD-ROM-Programm, in dem ein paar digitalisierte Laiendarsteller auftreten, nennt sich heute interaktiver Film. Trauriger Höhepunkt bisher, *Return to Zork* von Activision. Die darstellerische Leistung in diesem elektronischen Jammertal hätte noch nicht mal für die Aufnahme in Peter Steiners Bauernbühne qualifiziert. Media Vision, die Firma, der wir *Quantum Gate* verdanken, bemüht sich zumindest um halbwegs talentierten Bühnennachwuchs. Die über zwei Stunden

langen Videosequenzen sind erstaunlich ansehnlich für das immer noch in den Kinderschuhen steckende Computerfilmgeschäft. Storytechnisch dagegen wird nur durchschnittliches Hollywood-Panotoffelkinoboten.

Die Erde liegt in den letzten Zügen, was sonst? Nur ein seltenes Material, das irgendwo in der Galaxis auf einem unwirtlichen Planeten abgebaut wird, kann die dräuende Katastrophe noch abwenden. Natürlich wird besagte Minenstation von allerhand tierischem und menschlichen Ungeziefer bedroht, und wir sind kurzerhand für ihren Schutz zuständig. Die Handlung ist in



Mit der multimedialen Landkarte findet Ihr sicher ans Ziel

Kapitel aufgebaut und spielt sich an drei Tagen ab. Im wesentlichen traben wir durch drei Etagen abgefilmte Stationsgänge, plaudern mit den digitalisierten Bewohnern oder loggen uns in das galaxisweite Kommunikationssystem. Sobald wir eine Kabine betreten, wird neben einem statischen Übersichtsbild ein animiertes Porträt der anwesenden Personen geboten. Wird eine Antwort erwartet, dann erscheint ein kleines Multiple-Choice-Menü für



Personen-Tableaux: Die Schauspieler sind gefällig auf dem Bildschirm arrangiert

uns. Wesentlicher Bestandteil des Programms sind die in allen Korridoren angebrachten "Militerm"-Anschlüsse, die Antwort der Zukunft auf RTL2. Hier kann der Raumheld sein eigenes Unterhaltungsprogramm zusammenbasteln, sich Sphärenklänge in CD-Qualität reinziehen und die neuesten Video-News abfragen.

Da Media Vision sich offensichtlich nicht ganz auf die Qualitäten ihrer Digitaldarsteller verlassen wollte, hat man sogar ein kleines Computerspielchen eingebaut. Ganz dem bereits angestaubten Zeitgeist verpflichtet, dürfen wir einen *Stellar 7-Clone* bedienen und Käfer im Cyberspace umpusten. – Aussehen tut's freilich wie eine mißglückte C64-Adaption. vw

Info

Name:	Quantum Gate
System:	MS-DOS
Hersteller:	Media Vision
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Media Vision
Minimal:	486SX, 8 MB RAM, Super VGA, 10 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	alle Windows kompatible Soundkarten.

C.I.T.Y. 2000

FAZIT

Wer die volle Einleitung sehen will, muß 15 MB auf der Festplatte installieren. Patch-File auf Diskette.

Unterstützt: Soundblaster
kompatible

VERSANDKOSTEN REI. ES GELTEN UNSERE AGB.

LASER AGE

Die Filmgiganten drängen auf den Spielmarkt, daß es nur so kracht. Der letzte multimediale Streich der Time Warner Interactiv Group ist *Hell Cab*. Wie Mediavisions *Quantum Gate* betritt auch *Hell Cab* den schmalen und gefährlichen Pfad zwischen Spiel und



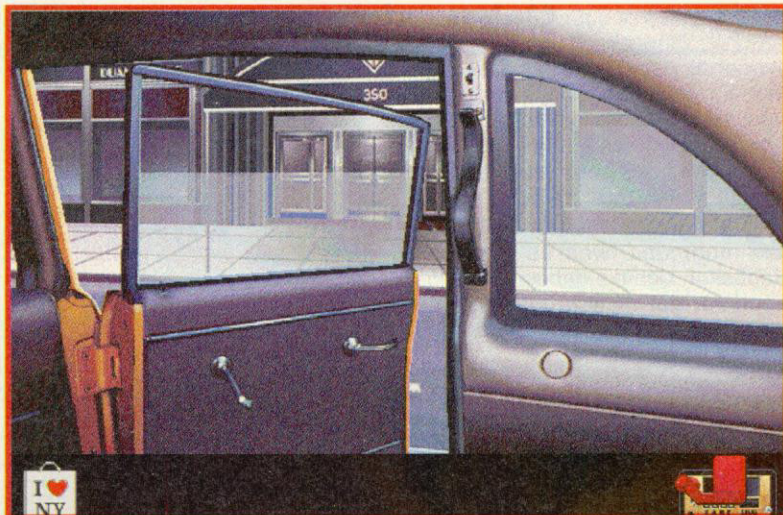
Ohne 486er macht das *Hell Cab* keinen Dampf

FAZIT

Multi-mediale Bilderbuchanwendung: Sound, Grafik, Animation und Interaktivität lassen grüßen

Time Warners Werbeslogan "virtual Adventure from Hell" trifft die Sache auf den Punkt – *Hell Cab* zeichnet sich durch eine virtuelle Story, abenteuerliche Absturzfrequenz und höllischen Systemhunger aus.

Multimediaanwendung. Im Gegensatz zu Mediavisions *Quantum Gate* tendiert *Hell Cab* mehr zur schnarchigen Multimediaanwendung als zum erquickenden Computerspiel. Eine wahre Flut von Grafiken (die meist nachbearbeitete Photos sind), lebensechten Geräuschen und Animationen werden vor dem zum interaktiven Zuschauer degradierten Spieler abgespielt. Bester Ausgangspunkt einer interaktiven Taxifahrt ist immer noch ein Flughafen und an genau dem findet Ihr Euch einsam und verlassen wieder. Dabei handelt es sich nicht um irgendeinen



Night on Earth

Hellcab

Feld-und-Wiesen-Fluacker, sondern um den legendären New Yorker Flughafen J.F.K. Da Euch gerade die Lust auf ein wenig Sightseeing gepackt hat, macht Ihr Euch auf den Weg durch die Stadt der Superlative. Natürlich ist man im großen New York schlecht zu Fuß, und aus diesem Grunde zieht Ihr die letzten Mäuse aus dem Scheckautomaten und stürzt Euch auf das erstbeste Taxi. Schon ein kleines Logo an der Autotür sollte Euch auf den besonderen Status des Gefährts aufmerksam machen, denn Euer *Hell Cab* ist eine Höllenmaschine der besonderen Art. Da Euch nur 400 Dollar zur Verfügung stehen, bietet Euch der hilfsbereite Taxifahrer ein besonderes Geschäft an: Wie der Goethes berühmter Faust, könnt Ihr Eure Seele verkau-

fen. Selbstverständlich geht Ihr auf den Handel ein und macht Euch mit dieser finanziellen Rücklage auf, die Welt zu erobern. Damit es nicht langweilig wird, entpuppt sich das vermeintliche Taxi nebenbei als verkappte Zeitmaschine. Neben New York können mit der Zeitreisemaschine auch das alte Rom angesteuert werden, in dem Nero gerade erste Brandschatzübungen abhält, ein multimedialer Abstecher in die Wirren des zweiten Weltkrieges ist ebenso mit von der Partie und zu allem Überfluß auch der Jurassic-Park-Sektor. Habt Ihr die Reise durch Raum und Zeit überstanden, sind Seele und Geduldsfaden meist aufgebraucht. *cd*



Nach dem Besuch im Empire State Building geht es geradewegs in römische Gefilde



Info

Name:	Hell Cab
System:	MS-DOS
Hersteller:	Time Warner
Zirka-Preis:	150 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal:	386SX, 4 MB RAM, Super VGA, 2 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	alle Windows kompatible Soundkarten

LASER AGE

Der Film Ihrer Wahl

Movie Select

Im Filmgeschäft ist Paramount Pictures einer der härtesten Konkurrenten von Time Warner; auf dem Multimediasektor begegnen sich die beiden Mediengiganten nun ein zweites Mal. Das digitale Filmlexikon *Movie Select* ist Paramounts erster Streich im neuen Jagdrevier. In *Movie Select* stecken die Informationen von mehr als 44000 verschiedenen Videos und zwölf Filmtrailern der letzten Paramount-Entwicklungen. Wie in Microsofts Konkurrenzprodukt *Cine-mania*, kann man wahlweise nach Schauspielern, Regisseuren oder einem speziellen Film suchen. Auf der Suche nach einem bestimmten

Info	
Name:	Movie Select
System:	MS-DOS
Hersteller:	Paramount Interactiv
Zirka-Preis:	130 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal:	386SX, 4 MB RAM, Super VGA, 2 MB Festplatte, CD-ROM 150 KB/sec Transfer Rate, Windows 3.1
Unterstützt:	alle Windows kompatible Soundkarten



Quicktime: Selbst Harrison Ford freut sich über *Movie Select*

Film können die Filmgenres angeben und so der Datenbestand weiter eingegrenzt werden. Habt Ihr den gesuchten Begriff gefunden, kann mittels Mausklick nach weiteren Informationen gefahndet werden. Eine witzige Anregung sind die "MovieSelect Recommends", die Euch neue Vorschläge bei ausgegangenem Filmstoff geben. Nach der Angabe von drei Lieblingsfilmen sucht Euch *Movie Select* drei Filme aus den Möglichkeiten, die Euch ebenfalls gefallen könnten. cd

FAZIT

Zwölf sehenswerte Previews und das umfassende Lexikon machen *Movie Select* sehenswert

Der Informationsgehalt des Lexikons ist in Microsoft's *Cine-mania* deutlich höher



Der Heisse Draht zu Super-service und fairen Preisen:

07556 / 710300

DON'T PANIC!?

Dies ist längst nicht ALLES* was wir haben; Ihr bekommt GAMES und Zubehör FÜR:

PC; CD-ROM; TUTTI AMIGA; CD32; MAC + MAC CD; ATARI FALCON

TOPGAME

Besuchen Sie unseren Handelspartner in Bamberg:

Wizard Computer
Am Holzmarkt 6
96047 Bamberg

Ladenpreise in Bamberg weichen von unseren Versandpreisen ab.

Programm	Amiga	IBM/PC
1869	DV 71,90	85,90
Aces over Europe	DV	79,90
Alien Breed	DA 28,90	57,90
Alien Breed 2	DA 57,90	*Vorb.*
Alone in the Dark II	EA	*Vorb.*
Ambermoon	DV 81,90	*Vorb.*
Anstoss	DV 66,90	69,90
Archon Ultra	DV	*85,90*
Aufschwung Ost	DV 57,90	69,90
Battle Isle 2	DV *85,90*	*85,90*
Burntime	DV 71,90	85,90
Chaos Engine	DA 50,90	*Vorb.*
Chartbreaker	DV *Vorb.*	*Vorb.*
Comanche	DV	98,90
Cool Spot	DA 57,90	
Cyberace	DV	79,90
Das Schwarze Auge 2	DV *78,90*	*85,90*
Deep Core	DA 50,90	
Der Schatz im Silbersee	DV *85,90*	92,90
Die Siedler	DV 81,90	*81,90*
Dogfight	DA 71,90	98,90
Dungeon Master II	DA	*Vorb.*
Dune II	DV 64,90	71,90
Elite II	DV 64,90	78,90

Fire & Ice	DA 50,90	64,90
Flight Simulator 5	DV	148,90
Formula 1 Grand Prix	DA 85,90	98,90
Gabriel Knight	DV	*85,90*
Goal	DV 57,90	64,90
Goblins 3	DV *Vorb.*	85,90
Hired Guns	DV 64,90	92,90
Inca 2	DV	89,90
Indy 4 Adv.	DV 85,90	92,90
Indy Car Racing	DV	79,90
Jurassic Park	DV 57,90	71,90
Kingmaker	DV 71,90	71,90
Lands of Lore	DV	64,90
Larry 6	DV	*85,90*
Legend of Kyrandia II	DV	*71,90*
Lemmings 2	DA 64,90	85,90
Links 386 Pro	DA	98,90
Lil' Devil	DA *Vorb.*	73,90
Lost in Time	DV	92,90
Lothar Matthäus	DV 64,90	*71,90*
Mad News	DV *71,90*	*85,90*
Mechwarrior II	DA	*Vorb.*
Mortal Kombat	DA 57,90	*57,90*
NHL Hockey	DA	85,90
Pacific Strike	DA	*92,90*
Pirates! Gold	DV	98,90

Police Quest 4	DV	*85,90*
Privateer	DA	86,90
Privateer Special Op.	DA	41,90
Railroad Tycoon Deluxe	DA	85,90
Sam & Max	DV	88,90
Silverball	DA	55,90
Sim City 2000	DV	*Vorb.*
Simon the Sorcerer	DV 71,90	92,90
Space Hulk	DA 71,90	85,90
SSN 21 Seewolf	DA	*85,90*
Star Trek II	DA	85,90
Stonekeep	DA	*Vorb.*
Strike Com. Miss. Disk	DA	43,90
Subwar 2050	DA	93,90
Syndicate Data Disk	DV *41,90*	41,90
T.F.X.	DA	88,90
The Ev. m. Inc. Mach. DV		78,90
The Lost Vikings	DV 71,90	85,90
Turrican II	DA 18,90	*71,90*
Turrican III	DA 61,90	712/95?
Ultima 8 - Pagan	DA	*92,90*
Uridium 2	DA 64,90	
XMas Lemmings	DA 38,90	38,90
XWing Upgrade Kit	DV	57,90
XWing M.Disk 2 B-Wing	DV	41,90
Zool 2	DA 50,90	

CD-ROM	
CD Battle Isle 2	DV *85,90*
CD Burntime	DV 85,90
CD Goblins 2	DA 98,90
CD History-Line	DV 64,90
CD Inca 2	DV 121,90
CD Lawnm. Man	DA *Vorb.*
CD Microcosm	DA *92,90*
CD Rebel Assault	DV *92,90*
CD Rise o.t. Robots ??	*Vorb.*
CD Strike Comm.	DA 92,90

-- **Kostenlosen Katalog anfordern**
-- EA = englische Version; DA = deutsche Anl.
DV = komplett Deutsch
-- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50
DM; Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM;
Expres zzgl. 7,- DM; UPS-Gebühr auf An-
frage; Ausland nur gegen Vorkasse; Gebühr
anfragen!
-- Vorbestellungen sind jederzeit möglich

-- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer
vorbehalten
-- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir
20,- DM
-- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren
bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
-- die abgedruckten Spiele sind nur ein kleiner
Auszug aus unserem umfangreichen Prg.
-- **Händleranfragen erwünscht**

-- **Kein Ladenverkauf - Abholung nach telef.
Absprache möglich**
-- **Versand nur im Sicherheitskarton,
selbstverständlich ohne Mehrkosten.**
-- Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA,
Eurocard, American Express)
-- **alle Aufträge werden sofort
bearbeitet.**
-- alle Angaben beziehen sich auf lieferbare
Spiele.

TOPGAME
Inn.: F.Hirt

Gewerbestr. 1 88690 Uhlhingen
Tel.: 07556/710300 Fax: 07556/710399

Helau und alaaf! Bald haben wir den karnevalistischen Tiefsinn für ein Jahr überstanden, die Weihnachts-Dankesbriefe müßten mittlerweile auch alle im Kasten sein, und der Osterhase bekommt ja bekanntlich keine Wunschzettel. Folglich könnt Ihr Eure gesammelte Dichtkunst wieder der Leserrubrik zukommen lassen.



Bei Ihren Einbautips für Upgrade-Kits (CD-ROM-Entertainment-Heft) bringen Sie zum Ausdruck, daß beim Öffnen eines versiegelten PC-Gehäuses die "Garantie" des Herstellers verfallt. Diese Aussage ist in zwei Punkten nicht korrekt. Erstens handelt es sich bei der gesetzlich vorgeschriebenen Frist von 6 Monaten nicht um eine Garantie, sondern um eine sogenannte Gewährleistungsfrist. Diese Gewährleistung kann kein Verkäufer oder Hersteller ausschließen, da es sich um eine Regelung aus dem Bürgerlichen Gesetzbuch handelt.

Demgegenüber stellt die Inaussichtstellung einer über die sechs Monate hinausgehenden Gewährleistung eine freiwillige Leistung des Herstellers/Verkäufers dar, die er von der Einhaltung gewisser Voraussetzungen abhängig machen kann (siehe Punkt zwei). Zweitens erlischt die gesetzliche Gewährleistungspflicht NICHT mit dem Öffnen des PC-Gehäuses, auch wenn dabei ein Siegel zerstört werden sollte. Es gibt zu dieser Problematik bereits Rechtsprechung der Obergerichte, die mir leider z.Zt. nicht vorliegt). Sinngemäß wurde in diesen Urteilen konstatiert, daß es in der Natur eines PC läge, erweitert zu werden.

Derartige Geräte seien bereits vom Aufbau darauf angelegt, durch Erweiterungen wie Soundkarten u.ä. den Anwendungs-

DIE POWER PLAY 13

bereich bzw. die Anwendungsmöglichkeiten auszuweiten. Diesen in der konzeptionellen Technik begründeten Umständen widerspräche es, wenn ein Verkäufer/Hersteller durch das Anbringen eines Siegels die Erweiterung faktisch unmöglich machte und gleichzeitig bei einer eventuellen Beschädigung des Siegels sich seiner gesetzlich manifestierten Gewährleistungspflicht entziehen könnte.

Lediglich wenn eine Garantie von mehr als sechs Monaten vereinbart worden sein sollte, kann der Verkäufer diese davon abhängig machen, daß Erweiterungen in einem Fachbetrieb durchgeführt werden. Für den Fall, daß ein Defekt des Rechners durch einen unsachgemäßen Eingriff verursacht worden ist, kann der Verkäufer seine Garantieleistung verweigern. Ich möchte Ihren Redakteuren empfehlen, sich in Zukunft vor dem Abdruck der Artikel über die bestehende Rechtslage zu informieren und die gesetzlichen Bestimmungen zumindest zu lesen, damit nicht falsche Informationen ungeprüft veröffentlicht werden.

Torsten Hinrichs, Emden

In der Ausgabe Nummer 13 steht wörtlich zu diesem Thema, daß man vor dem Zerlegen seines PC mit seinem Händler darüber sprechen sollte. Denn ein gutes Verhältnis zum Computerhändler erspart so manchen Installationsärger mit dem Gerät, denn schließlich sollte die Werkstatt des Gerätes die Eigenheiten wie Interrupteinstellung, belegte DMA-Kanäle etc. am besten kennen. Dies sollte unabhängig von der Rechtslage, die wie Du richtig bemerkt hast, eine Öffnung des Gerätes erlaubt, geschehen.

cd

Alle Achtung! Mit Heft 1/94 habt Ihr saubere Arbeit abgeliefert. Endlich ein faires Testverhältnis zwischen den einzelnen Systemen. Mich als Amiga 1200-Besitzer freut natürlich besonders, daß Ihr genau den Trend in bezug auf die neuen Amigas erkannt habt. Interessant war auch der Bericht über Ataris Jaguar. Wenn Nintendo seine 64-Bit-Konsole auf den Markt bringt, wird es für den Jaguar ein harter Kampf. Man kann jedenfalls nur staunen über den schnellebigen, hartumkämpften Markt der einzelnen Systeme. Nach

meiner Meinung wird das CD³² ein Wörtchen mitreden. Der MPEG-Standard mit 74 Minuten digitalem Video ist ein Pluspunkt, den Ihr noch gar nicht richtig gewürdigt habt. Außerdem wird man das CD³² bald zum vollwertigen Computersystem ausbauen können.

Olaf Thom, Frankfurt a.O.

Durch den zeitlichen Vorsprung vor den Konkurrenten und das günstige Preis-Leistungs-Verhältnis hat sich das CD³² auf jeden Fall eine gute Ausgangsposition gesichert. Der MPEG-Standard hat bei allen CD-Systemen ziemlich gute Karten für eine weite Verbreitung. Wir werden die Geschichte auf jeden Fall näher unter die Lupe nehmen, wenn die ersten MPEG-Filme und Spiele erscheinen werden.

cd

In der gelungenen Ausgabe **POWER PLAY**-Spezial habe ich allerhand erfahren über die zukünftige Technik des CD-ROMs und die Computerwelt, was mich im wahrsten Sinne fasziniert hat. Auch den Bericht Einbautips fand ich recht gelungen, obwohl ich keinen PC besitze. Aber das beste war das Thema Breitwand auf dem Monitor – die neuen Spielfilme, was mich sehr interessiert hat und was ich gerne mal in einer der **POWER PLAYS** sehen würde, die monatlich erscheint. Zum Beispiel eine **POWER PLAY**-Spezial-Seite – Demos der Superlative im Spiel!

Stefan Lobis, Berlin

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

BATTLETECH®-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM FEBRUAR

★★★★ Die Nachfolgekriege ★★★★★ Das Antlitz des Krieges ★★★★★ BT Tactical Handbook ★★★★★ Medium Omnimech Techprints ★★★★★

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden?
Wenden Sie sich an

Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



JOIN THE MECHFORCE!
Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**,
der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr

Masters of Light ★
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>Master Game Room

Trivial Book Shop ★
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>21-26/2: Aktionswoche

Comidaden ★
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop ★
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop ★
Mörgensstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

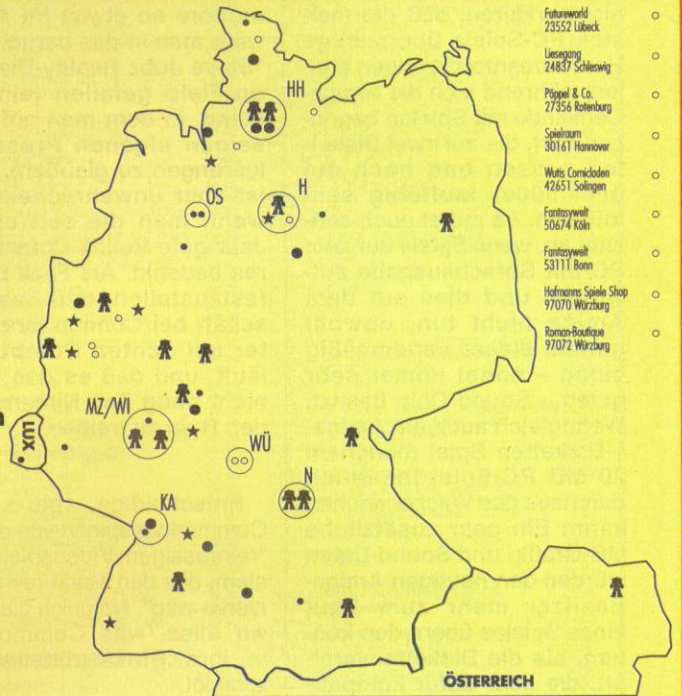
Neutopia ★
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>Lanzenkämpfe

Aladin ★
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Rübezahls Höhle ★
Kronenstr. 2
72070 Tübingen
07071/227833
>Di 1300: BT-Veranst.

Dragon World ★
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Spieltreff Pegasus ★
Schulstr. 15
61169 Friedberg
06031/64746
>Solaris-Liga



Futureworld 23552 Lübeck
Liesegang 24837 Schleswig
Pöppel & Co. 27356 Rotenburg
Spielraum 30161 Hannover
Watts Comicladen 42651 Solingen
Fantasywelt 50674 Köln
Fantasywelt 53111 Bonn
Hofmanns Spiele Shop 97070 Würzburg
Roman-Boutique 97072 Würzburg

Merlins ★
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>MFG-Meetings

Merlins ★
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>MFG-Meetings

Bits & Bytes ★
Freudenberger Str. 12
57072 Siegen
0271/24946
>BT-Spielrunden

Games-In ★
Karlst. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turniere

Damage Unlimited ★
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra ★
Innere Laufgasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
>BT-Demos

Spielzeug Cruz ★
Altstadt-Passage
95028 Hof/Saale
09281/85550
>BT-Schlachten

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Comic Power ★
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Imps Shop ★
Zinglerstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Gondolph ★
Holm 76
24937 Flensburg

Trollhaus ★
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Spiel & Co... ★
Grevembroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

MultiMedia-Soft ★
Kölstr. 51
52349 Düren
02421/189368

Game Over ★
Seestr. 1
74348 Lauffen
07133/21881

Virgin Megastore ★
Speersort 2-6
20095 Hamburg
040/3255621

Neunte Kunst ★
Große Hamkenstr. 26
49074 Osnabrück

Spielraum ★
Frauenstr. 40
48143 Münster

Papierplanet ★
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Games & Kites ★
Niddaer Str. 1
61200 Wölfersheim
06036/5965

Drachenei ★
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628

Spielepaß ★
Bgm.-Schmidt-Str. 2
27568 Bremerhaven
0471/45212

X-Comm-X ★
Alt Petri Str. 2
31134 Hildesheim
05121/38233

Mells Game Shop ★
Saarbrücker Str. 26
54290 Trier

Spielunka ★
Akademiestr. 12
76133 Karlsruhe

Comic Time ★
Hunsrückstr. 11
86150 Augsburg

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im Febr. die folgende Veranstaltung aus.

Betrifft: Amiga

Die Aussagen namhafter Spieleproduzenten über das Amiga-System fand ich äußerst interessant. Es kommt mir aber so vor, daß ein Teil der Produzenten noch immer davon ausgeht, daß jeder Amiga höchstens mit einem 68000-Prozessor ohne zusätzliches RAM und ohne Festplatte arbeitet. Anders ließe es sich wohl nicht erklären, daß die meisten PC-Spiele übermäßige Hardwareanforderungen stellen, während sich die Amiga-Gemeinde mit Spielen begnügen darf, die auf zwei Disketten passen und noch auf dem 500er lauffähig sein müssen. Es mutet auch seltsam an, wenn Spiele auf dem PC mit Sprachausgabe aufwarten und dies auf dem Amiga nicht tun, obwohl gerade dieser serienmäßig einen – sonst immer sehr guten – Sound Chip besitzt. Wenn gleich auch ein Amiga-1-Disketten Spiel manchem 20 MB PC-Spiel inhaltlich durchaus das Wasser reichen kann: Ein paar zusätzliche MB-Grafik- und Sound-Daten würden den heutigen Amiga-Besitzer mehr zum Kauf eines Spieles überreden können, als die Diskettenversion, die aber dafür kompatibel zu allen Amigas ist.

Stefan E. Fischer, Rehau

Hi Knut,

...Dein Statement zu dem mit "Nachgehakt" überschriebenen Leserbrief in Ausgabe 1/94 kann ich nicht unkommentiert lassen. Deiner Marktanalyse liegt die falsche Annahme zugrunde, daß das CD³² nur eine Videospielkonsole ist. Wenn dies so wäre, hätte das Gerät tatsächlich keine Chance. Für diesen (mega-infantilen) Markt ist der Preis zu hoch. Es soll doch niemand glauben, Sega oder Nintendo könnten nicht auch technisch weit bessere Konsolen als die heute erhältlichen auf den Markt bringen! Das Know-how haben die Japaner längst, nur ist es (noch) nicht zu "Konsolenpreisen" umzusetzen. 3DO und Jaguar werden mit 100prozentiger Sicherheit scheitern, weil eine Spielekonsole nur 300 Mark kosten darf und Schluß. Das CD³² dagegen wird überleben, weil es eine Synthese mit dem Amiga 1200 einge-

hen wird. Commodore bietet in naher Zukunft für den A1200 ein CD³²-kompatibles CD-ROM-Laufwerk an.

Dadurch wird sich die Basis der installierten CD³²-Technik schnell vergrößern. Das CD³² ist der Einstieg der Amiga-Computer in die CD-ROM-Zukunft. Die Konsole CD³² selbst wird davon profitieren, jedoch nie für die Platzhirsche der Branche bedrohlich sein. Hätte Commodore so etwas im Auge, wäre man in das berühmte "Steve Jobs-Reality-Distortion-Field" gefallen (ein Zustand, in dem man anfängt, seinen eigenen Presseerklärungen zu glauben). Dies ist aber unwahrscheinlich, wenn man die seit einem Jahr gute Politik Commodores bedenkt. Als Fazit bleibt festzustellen, daß das Geschäft bei Commodore weiter mit echten Computern läuft, und daß es das CD³² nicht nötig hat, Nintendo in den Ruin zu treiben.

Sepp Gramann, Dessau

Entschuldige, aber selbst Commodore sprach von einem "reinrassigen Videospiel(!)-system, das den Markt revolutionieren wird". Natürlich glauben wir alles, was Commodore in ihre Pressemitteilungen schreibt.

kn

POWER PLAY-CD?

Ich glaube, das folgende Problem haben auch viele andere POWER PLAY-Leser: In einer Anzeige werden ein oder mehrere Spiele preiswert angeboten. Das ist gut. Nur ... jetzt fängt der Streß an. Taugt das Spiel überhaupt was? Also ran an die Arbeit, und zwei Jahrgänge POWER PLAY auf den Tisch legen, tief Luft holen und die Spieltests raussuchen. Nach ca. 2-3 Stunden dürfte das Problem dann endlich gelöst sein. Die Arbeit könnte ich mir ersparen, wenn Ihr meinen Vorschlag umsetzen würdet. Warum bringt Ihr nicht einmal im Jahr eine CD raus, auf der alle getesteten Spiele eines Jahrgangs vorhanden sind? Denkbar wären eine CD für Computerspiele, eine für Videospiele oder eine mit allen Tips und Tricks. Natürlich sollte die CD in Form einer Datenbank aufgebaut sein, unter Windows laufen, eine Druckoption beinhalten und natürlich sollten jede Menge Bilder der getesteten

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89.90	SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79.90	SPACE HULK DT. ANL. VGA	85.90
ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3.5	75.90	SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/		SPACE QUEST GAMES TEL. 1-4 ENGL.	89.90
THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/		SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3.5	89.90
SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90	STARLORD: MICROPROSE-VGA 3.5	89.90
ALIEN BREED VGA DT. ANL. 3.5	59.90	STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3.5	79.90
AMBUSH AT SORINOR VGA 3.5	89.90	STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3.5	89.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3.5	75.90	STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	89.90
ANTHER MC LEANS MANSION BULLIARD DT. ANL. VGA	59.90	STREET FIGHTER 2 VGA 3.5	65.90
AUFSCWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3.5	79.90	STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90	STRIKE COMMANDER SPEECHACK 486ER/SOUNDBL.	45.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3.5	85.90	STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3.5	39.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90	STRIPER SQUAD KOMPL. DT. 3.5	95.90
KATRAVAL AT KRONDROR KOMPL. DT. VGA	75.90	STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	89.90
BLOODNET VGA 3.5	59.90	STRIP POKER 3 BUCKS/DIGI SPEECH 3.5	89.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	69.90	STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3.5	85.90
BLUE AND GRAY VGA 3.5	89.90	SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
BLUE FORCE VGA	85.90	SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	89.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3.5	54.90	SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
BODY BLOWS VGA 3.5 DT. ANL.	59.90	TERMINATOR RAMPAGE VGA 3.5	75.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL VGA 3.5 DT. ANL.	59.90	TERMINATOR 2 - ARCADE GAME DT. ANL. VGA	54.90
BURNING STEEL EDITOR KOMPL. DT. 3.5	39.90	TERMINATOR 2 SCREENSAVER - WINDOWS-3.5	59.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90	TUNE/SHUTTLE DT. VGA	65.90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39.90	TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA39.90		T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP.-3.5	75.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90	ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3.5	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3.5	59.90	ULTIMATE SPEECH PACK 3.5	89.90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	69.90	ULTIMATE ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3.5	85.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3.5	59.90	WALLS OF ROME VGA 3.5	79.90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL DT. 3.5	79.90	WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3.5	89.90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. LOOM/MONKEY ISLANDS/		WARLORDS 2 VGA 3.5	89.90
INDIANA JONES/MC MANSION ZAK MCKRACKEN	99.90	WARLORDS OF THE WIND 3.5	45.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 3/		WON TWO WOLVES 3.5	89.90
INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT.	109.90	WING COMMANDER ACADEMY VGA 3.5	69.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/		WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2.3.5	69.90	WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3.5	59.90
COMMANDER MISSION DISK 2 KOMPL. DT. 3.5	54.90	WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3.5	85.90
COSMIC SPACEADVENT. DT. 3.5	54.90	XAH VGA 3.5	69.90
CYBERRACE DT. ANLEITUNG VGA 3.5	85.90	X-COPY & TOLDS DT. ANLEITUNG	75.90
DARK SUN - SHATTERED LAND - SSI 3.5 VGA	69.90	XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALK. KPL. DT. VGA89.90		X-WING DT. ANL. VGA	85.90
DAY OF TENTACLE - M. MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90	X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3.5	59.90
DEAMONS GATE	79.90	X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3.5	49.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90	YOI JOE KOMPL. DT. VGA 3.5	65.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3.5	79.90	YERBUIRO - SIERRA-VGA 3.5	54.90
DOOM VGA 3.5	69.90		
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	75.90		
DUNGEON HACK AD & D VGA 3.5	79.90		
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69.90		
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75.90		
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3.5	69.90		
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5	75.90		
EMPIRE DE LUXE VGA	69.90		
EMPIRE DE LUXE DATA DISK VGA 3.5	49.90		
OF BEHOLDERS KOMPL. DT. VGA	85.90		
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE	75.90		
FALCON 3.0 / DATA M19 VGA 3.5	75.90		
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90		
FANTASY EMPLOY - SSI-3.5	69.90		
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90		
FLIGHT AND ICE DT. ANL.	59.90		
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90		
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90		
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY ITALY	89.90		
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3.5	59.90		
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3.5	49.90		
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3.5	59.90		
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3.5	59.90		
FLIGHTSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3.5	134.90		
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69.90		
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90		
GRIFFIN: KNIGHT OF THE SEA VGA 3.5	69.90		
GAFFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOG	79.90		
GOAL - DINO DINIS - DT. ANL. VGA 3.5	65.90		
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5	85.90		
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89.90		
HIGH COMMAND VGA 3.5	79.90		
HIBRID GUNS DT. ANL. VGA	89.90		
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3.5	65.90		
INCREDIBLE TOONS 3.5	59.90		
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3.5	59.90		
IN EXTREMIS 3.5 VGA	79.90		
INNOCENT DT. ANL. VGA 3.5	85.90		
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3.5	59.90		
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3.5	75.90		
KINGMAKER KOMPL. DT. VGA 3.5	69.90		
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3.5	85.90		
KRUSTYS FUNHOUSE DT. ANL. VGA 3.5	59.90		
KYRANIDIA 2 - HAND OF FATE - VGA 3.5	65.90		
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90		
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3.5	79.90		
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3.5	39.90		
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90		
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90		
LINKS SCENERY BELTIER VGA	45.90		
LINKS SCENERY INISBROOK VGA 3.5	59.90		
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3.5	49.90		
LITIL DIVIL DT. ANLEITUNG	75.90		
LOTHAR MATTHEUS KOMPL. DT. VGA 3.5	75.90		
LOREDS OF POWER COMPILATION INCL. RED BARON/			
SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/			
PERFECT GENERAL DT. ANL. 3.5	95.90		
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90		
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90		
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	59.90		
LOTUS TURBO CHALLENGE 3.5 VGA 3.5	65.90		
MASTER OF ORION - MICROPROSE-3.5 ENGL.	89.90		
MC DONALDS LAND DT. ANL. 3.5	54.90		
METAL & LACE VGA 3.5	69.90		
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79.90		
MICROSOFT ARCADE 3.5	79.90		
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90		
MIGHT & MAGIC 5 VGA KOMPL. DT. 3.5	89.90		
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3.5	59.90		
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3.5	89.90		
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3.5	59.90		
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3.5	85.90		
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3.5	39.90		
ORIGIN SCREEN SAVER	59.90		
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	89.90		
PACIFIC STRIKE SPEECHBACK	45.90		
PENHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3.5	59.90		
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90		
PIZZAS GOLIATH KOMPL. DT. 3.5	89.90		
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	85.90		
PLAYBOY DATE BOOK 3.5 VGA	69.90		
POLICE QUEST 4 VGA 3.5	69.90		
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/			
INDIANAPOLIS 500/JETFLIGHTER I	89.90		
POWERHITS 3.5 INCL. PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90		
PREHISTORIC II DT. ANL. VGA	69.90		
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3.5	89.90		
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45.90		
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3.5	39.90		
PROTECTOR - WAR ON ROCK - VGA 3.5 KOMPL. DT.	75.90		
QUARTER POLE KOMPL. DT.	89.90		
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3.5	69.90		
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3.5	89.90		
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3.5 VGA	75.90		
RALLY 3.5	59.90		
RETURN TO ZORK VGA 3.5	79.90		
RYDER CUP - GOLF - DT. ANL. VGA 3.5	79.90		
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89.90		
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3.5	65.90		
SEVEN CITIES OF GOLD 2.3.5	85.90		
SHADOWCASTER KPL. DT. VGA 3.5	89.90		
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3.5	59.90		
SIM CITY 2000 SVGA 3.5	89.90		
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3.5	85.90		
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3.5	85.90		

PC/IBM

SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPACE QUEST GAMES TEL. 1-4 ENGL.	89.90
SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3.5	89.90
STARLORD: MICROPROSE-VGA 3.5	89.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA 3.5	79.90
STAR WARS CHESS DT. KURZANL. VGA 3.5	89.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3.5	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHACK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3.5	39.90
STRIPER SQUAD KOMPL. DT. 3.5	95.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT.	89.90
STRIP POKER 3 BUCKS/DIGI SPEECH 3.5	89.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3.5	85.90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	89.90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT.	39.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3.5	75.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME DT. ANL. VGA	54.90
TERMINATOR 2 SCREENSAVER - WINDOWS-3.5	59.90
TUNE/SHUTTLE DT. VGA	65.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F. - TACTICAL FIGHTER EXP.-3.5	75.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3.5	89.90
ULTIMATE SPEECH PACK 3.5	89.90
ULTIMATE ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3.5	85.90
WALLS OF ROME VGA 3.5	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3.5	89.90
WARLORDS 2 VGA 3.5	89.90
WARLORDS OF THE WIND 3.5	45.90
WON TWO WOLVES 3.5	89.90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3.5	69.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3.5	59.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3.5	85.90
XAH VGA 3.5	69.90
X-COPY & TOLDS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING DT. ANL. VGA	85.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3.5	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3.5	49.90
YOI JOE KOMPL. DT. VGA 3.5	65.90
YERBUIRO - SIERRA-VGA 3.5	54.90

PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING	29.90
4 D SPORTS BOXING	29.90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3.5 - MICROPROSE	34.90
BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6-KPL. DT.	29.90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5.25	29.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3.5	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3.5	19.90
BLADES OF STEEL HOCKEY	34.90
BLUES BROTHERS 3.5 DT. ANLEITUNG	29.90
BUCKROGERS II - MATRIX CUBED - 3.5 KPL. DT.	39.90
CAPTIVE 3.5	29.90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3.5	19.90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS. 3.5	39.90
CREEPERS 3.5	29.90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3.5	29.90
DARK HALF - ACCOLADE-3.5	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DODGIGHT - MICROPROSE-3.5 VGA	45.90
DUNE 1 NUR 5.25 ENGL. VERS.	24.90
DUNES QUEST	19.90
ELITE PLUS VGA 3.5	29.90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS-3.5 VGA	19.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3.5 VGA	24.90
EYE OF BEHOLDER I KOMPL. DT. VGA 3.5	39.90
FIS STRIKE EAGLE - MICROPROSE-3.5 VGA	45.90
FIS STRIKE EAGLE - MICROPROSE-3.5 VGA	45.90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANLEITUNG	39.90
GLOBAL CONQUEST 3.5	19.90
GOLDRAUS - SIERRA-	34.90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5.25	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5.25	29.90
GUNSHIP 2050 - MICROPROSE-3.5 VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5.25	29.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5.25	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5.25	19.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3.5	29.90
HOOK 5.25 DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3.5	34.90
HUMANS JURGAL LEVELS 3.5 VGA - STAND ALONE	29.90
IMMORTAL 3.5	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3.5	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3.5	29.90
INVEST KID - DEUTSCH 3.5	19.90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3.5	29.90
JURASSIC PARK VGA 3.5	49.90
KGB NUR 3.5 DT. HANDBUCH	34.90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	39.90
LAFFER UTILITIES - SIERRA-	29.90
LASER SQUAD VGA 5.25 DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIESTE DT. ANL. VGA 3.5	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3.5	29.90
LHX ATTACK CHOPPER 3.5	29.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN-3.5 VGA	29.90
LOOM - LUCASFILM- VGA 3.5	29.90
M1 TANK PLATO - KOMPL. DT. VGA 3.5	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3.5 VGA	39.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 • 82194 Gröbenzell

Tel.: 08142/90 11 & 8079 & 8273

Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)

1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12

IBM/PC CD-ROM

9000 SOUND FILES 500 MB	
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	59.90
BATTLECHESSE ENHANCED OEM VERSION	69.90
BERTELSMANN LEXIKON „GESCHICHTE“	119.90
BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT.	119.90
BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/	
SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT.	59.90
BLOCK OUT DT. ANL.	29.90
BLUE FORCE	89.90
BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT.	89.90
BURNTIME KOMPL. DT.	89.90
CALIFORNIA COLLECTION	29.90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49.90
CD 16 EDUATIONKIT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/	
CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER/	
UND SOFTWAREPAKET	109.90
CD CADDYS	99.90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85.90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99.90
CHRONIK DES 20. JAHRHUNDERTS	189.90
CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK	139.90
CLASSIC ADVENTURE INCL. LUDMANIAC MANSION/	
INDIANA JONES 3/MONKEY KALENDER 1 KOMPL. DT.	99.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	39.90
COMPUDEC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL.	49.90
CONAN THE CIMMERIAN	
CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/	
THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA	79.90
CRITICAL PATH SVGA	99.90
CURSE OF ENCHANTIA	49.90
CYBER RACE	85.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS-	79.90
DRACULA UNLEASHED SVGA	89.90
DER PATRIZER KOMPL. DT.	89.90
DIGITAL LOVE	59.90
DUNE	59.90
DUNGEON HACK AD & D	75.90
EPIC - SHAREWARE COLLECTION -	19.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. - DEUTSCH	89.90
F17 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49.90
F15 STRIKE EAGLE 3	59.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA -	85.90
GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder	45.90
„GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER)	55.90
GOLBLINS 2 DT. ANL.	99.90
GOLBLINS 3 DT. ANL.	99.90
GOLDEN 7 KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/	104.90
HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2.....	109.90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49.90
HANNIBAL & 200 SHAREWARESPIELE	65.90
HERBERT GROENEMEYER CORBET/CD AUDIO	34.90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	65.90
HOT NEWS	19.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT.	119.90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANTED	89.90
INVEST KOMPL. DT.	29.90
IRON HELIX	85.90
JONES IN THE FAST LANE	39.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	79.90
JOURNEYMAN PROJECT	69.90
KINGS QUEST 5	39.90
KINGS QUEST 6	39.90
LABYRINTH OF TIME	79.90
LEGEND OF KYRANDIA	49.90
LEISURE SUIT LARRY 6	85.90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF	
FIRESTONE/BOUNTYFUL/BAY HILL CLUB	75.90
LOOM	49.90
LORD OF THE RINGS	49.90
LOST IN THE TIME	49.90
MAD DOG MC CREE	75.90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -	69.90
MAN ENOUGH - DIGI SOUND-	79.90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT.	89.90
MANTIS FIGHTER - MICROPROSE-	49.90
MICROPROSE SOCCER/SAVAGE'S D POOL/	
RICK DANGEROUS	29.90
MICROSOFT - BEETHOVEN-	119.90
MICROSOFT - STRAVINSKY-	119.90
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5	99.90
MONKEY ISLANDS LUCASFILM - SVGA	44.90
M.U.D.S. DT. ANLEITUNG	29.90
PEGASUS 3.0	49.90
POLICE QUEST 4 - SIERRA -	85.90
PROTOSTAR	75.90
QUEST & FUN (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARON	75.90
RAYTRACE MAGIC - Raytracing und andere Bilder/Pgm's	35.90
REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA	89.90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	29.90
RETURN OF THE PHANTOM - MICROPROSE-	89.90
RETURN OF ZORK	49.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT.	29.90
RINGWORLD	85.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - ENGL. VERSION	89.90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENARIOS	59.90
SHAREWAREPREPAREN 3	39.90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE	109.90
SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE	75.90
SPACEWORLD HOI KOMPL. DT.	29.90
STUNDENGAS KOMPL. DT.	69.90
SPACE QUEST 4	49.90
SPELLCASTING TRILOGY 101-301	69.90
STARTECK 25TH ANNIVERSARY *	109.90
STELLAR 7	39.90
STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS	89.90
STRIP POKER	29.90
STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH	85.90
SUPER II SHAREWARE	45.90
SUPER VEGA HARRIER	29.90
TENNIS CUP II	79.90
TERRA	
TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/	
TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS	89.90
T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH	109.90
THE 7TH QUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69.90
THE GREATEST COMPIATION INKL. SHUTTLE	29.90
UND LURE OF DUMPTRESS DT. ANL.	79.90
TONY LA ROUSSA BASEBALL II	79.90
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG	29.90
TOOOR!! - 30 JAHRE BUNDESGLIGA-	45.90
TORNADO	59.90
TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH	59.90
TRAVEL MAGIC - USA NORDWESTEN-	69.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39.90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89.90
ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2	109.90
WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG	65.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	59.90

IBM/PC CD-ROM

WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH	59.90
WILLY BEAMISH	44.90
WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH	69.90
WOLFPAK	85.90
WORLD OF KEEN (MIGHT & MAGIC)	99.90
WRATH OF THE DEMON	39.90
Soundkarten / Zubehör	
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
GAME WAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	319.90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59.90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL - THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO	79.90
JOYSTICK GARVIS - SCHWARZ-	69.90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER	165.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	549.00
MAUSMATE	6.90
MIDIBLASTER	389.90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49.90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	399.90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	269.90
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	139.90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199.90
SOUNDWAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY- DT. ANL.	499.90
STAR TREK MAUSMATE	19.90
VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149.90
WAVEBLASTER - CREATIV-	399.90
Sega Mega Drive	
MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549.90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	199.90
ALADIN DT. ANL.	99.90
ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG	105.90
BILL WALSH FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89.90
BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG	89.90
BUSBY BOBAC DT. ANL.	79.90
CHAKAN DT. ANL.	89.90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	89.90
DOUBLE CLUTCH	89.90
DRACULA DT. ANL.	89.90
DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG	99.90
F1 GRAND PRIX DT. ANL.	99.90
FLASHBACK DT. ANL.	99.90
GANTT IV DT. ANLEITUNG	95.90
GUNSTAR HEROES DT. ANL.	89.90
HAUNTING DT. ANLEITUNG	99.90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL.	99.90
JURASSIC PARK DT. ANL.	99.90
LANDSTALKER DT. ANLEITUNG	115.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL.	49.90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL.	89.90
MORTAL COMBAT	109.90
OFFTANTS DT. ANL.	95.90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	95.90
SHINOBU DT. ANL.	89.90
SN ROLL DT. ANLEITUNG	99.90
SON OF CHUCK DT. ANLEITUNG	99.90
SONIC SPINBALL DT. ANL.	99.90
SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG	124.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	115.90
SUPERMAN DT. ANL.	89.90
TECHNO CLASH DT. ANL.	99.90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL.	99.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG	99.90
WIZ N LIZ DT. ANL.	89.90
ZOO! DT. ANLEITUNG	89.90
AMIGA	
1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34.90
ALIEN BREED 2 DT. ANL.	54.90
ALIENS 3 DT. ANLEITUNG	59.90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49.90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000	69.90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79.90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45.90
AUFSCHEUNG OST KOMPL. DT. 1 MB	65.90
BART vs THE WORLD DT. ANLEITUNG	49.90
BRUTAL BATTLE FOOTBALL 1 MB	49.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO 2 DT. ANL.	49.90
BATTLEMEAT (BATTLEISLE & DATA) DT. ANL.	69.90
BEAVERS DT. ANL.	65.90
BLOB DT. ANLEITUNG	59.90
BOBS BAD DAY DT. ANL.	59.90
BODY BLOWS GALACTIC 2 KOMPL. 1 MB	59.90
BUNDESGLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69.90
BURNING RUBBER	54.90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	69.90
CAMPAIGN 2 1 MB	69.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
CHAMPIONSHIP MACHINES 93	54.90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/	
SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER	69.90
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1 MB	54.90
CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49.90
DAS SCHWARZE AUG: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79.90
DEEP CORE DT. ANL. 1 MB	49.90
DENNIS DT. ANLEITUNG	49.90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG	49.90
DOGS OF WAR DT. ANL.	54.90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL. 1 MB	49.90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59.90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75.90
EXCELLENT GAMES INKL. POULOUS 2, JAMES POND,	
ARCHER MC LEANS POOL, SHUTTLE	69.90
ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59.90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB	75.90
FANTASTIC DIZZY	49.90
FATMAN - CAPED CONSUMER- DT. ANL.	49.90
FLAMPOUR KOMPL. 1 MB	79.90
FURY OF THE FURRIES DT. ANL. 1 MB	59.90
GLOBAL DOMINATION	65.90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49.90
GLOBEUDLE DT. ANLEITUNG 1 MB	54.90
GOAL DINO DINIS (KICK OFF) 3 DT. ANL. 1 MB	59.90
GOLBLINS 2 DT. ANL. 1 MB	65.90
GOLBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	75.90

WAL

Versand Service GmbH

Amiga

HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75.90
HIREG GUNS DT. ANL.	65.90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79.90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54.90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79.90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB	59.90
KINGMAKER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB*	79.90
KRISTY'S FUNHOUSE DT. ANL. 1 MB	49.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75.90
LOTHAR MATTHEUS KOMPL. DT. 1 MB	65.90
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG	59.90
MEAN ARENAS	49.90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	49.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB	59.90
MR. NUTZ DT. ANLEITUNG	59.90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB	65.90
PINBALL SPECIAL EDITION INCL.	
PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB	69.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB*	85.90
PREMIERE MANAGER 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
PRIME MOVER DT. ANL.	59.90
RYDER CUP DT. ANLEITUNG 1 MB*	59.90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SIM LIFE DT. ANL. A500/A2000	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB	75.90
SOCCER KID DT. ANL.	65.90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	59.90
STARDUST DT. ANL. 1 MB	39.90
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG	49.90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49.90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME- DT. ANL. 1 MB	54.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB	65.90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59.90
TURRICAN 3 DT. ANL. 1 MB	59.90
URIDIUM II DT. ANL. 1 MB	49.90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	49.90
WHEN TWO WORLDS WAR DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WONDERDOG DT. ANLEITUNG 1 MB	49.90
WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB	39.90
X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
YOI JOEI DT. ANL.	59.90
ZOO! 2 A500/PLUS600/2000 DT. ANL. 1 MB	54.90

Preishits Amiga

3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39.90
ADRENALYN DT. ANL.	19.90
AGONY - PSYGNOSIS-	29.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29.90
AMNESIA	15.90
ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS-	29.90
B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE- 1 MB	39.90
BANE OF COSMIC FORCE - WIZARDRY 6- 1 MB	39.90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19.90
BATTLECHESSE 2 DT. ANL.	29.90
BATTLEHAWKS 1942	19.90
BATTLEQUADRON DT. ANL.	29.90
BATTLETECH 1	24.90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29.90
BIRDS OF PREY	34.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLUES BATTLE DT. ANLEITUNG	29.90
BSS JANE SEYMOUR	19.90
BUODKHAN 1 MB	29.90
CALIFORNIA GAMES 2	29.90
CAPTIVE DT. ANL.	19.90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39.90
CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS 1/	
VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34.90
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK	29.90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19.90
COVERT ACTION - MICROPROSE- 1 MB	29.90
CRAZY CARS 3 DT. ANLEITUNG	19.90
CREATURES DT. ANLEITUNG	29.90
CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29.90
CYCLES - ACCOLADE -	29.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39.90
DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH	19.90
DODGEBUG DT. ANL.	29.90
ELITE 1 1 MB	29.90
EMLYN HUGHES INCL. SOCCER DT. ANL.	19.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39.90
FACE OFF ICEHOCKEY	24.90
F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29.90
F 17 CHALLENGE DT. ANL.	29.90
F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35.90
F 29 RETALIATOR	29.90
FIGHTFIGHTER	29.90
GEM "X"	29.90
GOLF - MICROPROSE- 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	29.90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-	24.90
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB	29.90
HAGAR - THE HORRIBLE	24.90
HARD NOVA	29.90
HARPOON 1 21 DT. ANL. 1 MB	19.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD	29.90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	29.90
HILL STREET BLUES	29.90
HONDA R V DT. ANL.	29.90
HOCK	29.90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS	29.90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	35.90
INDIANAPOLIS 500	29.90

Preishits Amiga

INVEST KOMPL. DT. 1 MB	19.90
IT CAME FROM THE DESSERT INCL. ANTHEADS	39.90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29.90
KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES- DT. ANLEITUNG 1 MB	39.90
LOOM - LUCASFILM - 1 MB	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29.90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29.90
MANIAC MANSION	29.90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29.90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29.90
OPERATION STEALTH 1 MB	34.90
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PARASOL STARS - RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL.	24.90
PICTIONARY	29.90
PIRATES' DT. ANL. 1 MB	29.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
P.P. HAMMER DT. ANL.	19.90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29.90
PRINCE OF PERSIA	29.90
PUSH OVER	29.

Wollen auch Sie
bei uns anecken?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902
Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA HD 4MB

Alien Breed DH	49,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
Archon Ultra	79,90 DM
Battle Isle 2 * DV	79,90 DM
Burntime DV	79,90 DM
Cannon Fodder DH	56,90 DM
Comanche - Over the edge DV	49,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
DOOM EV	79,90 DM
Epic Pinball EV	79,90 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM
Flightsimulator 5 DV	134,90 DM
Scenery San Francisco EV	64,90 DM
Gabriel Knights * DV	74,90 DM
Hand of Fate * DV	64,90 DM
Inca 2 Wiracocha DV	79,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Kasparows Gambit DH	79,90 DM
Leisure suit Larry 6 * DV	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Master of Orion DH	89,90 DM
Mortal Kombat * DH	56,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pirates Gold DV	89,90 DM
Pizza Connection * DV	79,90 DM
Police Quest 4 EV	64,90 DM
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Special Ops. DH	39,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM
Silverball DH	49,90 DM
Sim City 2000 EV (*DH)	79,90 DM
Simon the Sorcerer DV	84,90 DM
SSN-21 Seawolf * DH	79,90 DM
Starlord * DV	89,90 DM
Subwar 2050 DV	89,90 DM
Stronghold	79,90 DM
Terminator Rampage EV	79,90 DM
T.F.X.	84,90 DM
Ultima 8 Pagan DH	84,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM
Zeppelin DV	79,90 DM

Amiga 1MB

Apocalypse DH	49,90 DM
Alien Breed 2 DH	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstoss DV	64,90 DM
B.Blow's Galactic DH	44,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Burntime A 1200 DV	64,90 DM
Cannon Fodder DH	49,90 DM
Christoph Kolumbus * DV	69,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Combat Air Patrol DH	56,90 DM
Der Schatz im Silbersee DV	79,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DV	54,90 DM
Dogfight DV	64,90 DM
Elfmania DH	49,90 DM
Elite 2 DH	56,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Formula One GP DH	74,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Jurassic Park DH	56,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lords of Power DH	69,90 DM
Micro Machines DH	49,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Pizza Connection DV	79,90 DM
Second Samuuri DH	59,90 DM
Sim Life DV	79,90 DM
Soccer Kid DH	56,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Star Trek A 1200 EV	69,90 DM
Tornado DV	64,90 DM
T.F.X. A 1200 DH	64,90 DM
Turrican 3 DH	44,90 DM
Uridium 2 DH	56,90 DM
Zool 2 DH	44,90 DM

High End Joysticks

CH Mach I Plus	54,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Thrustm. FCS Mark I B	179,90 DM
Thrustm. WCS Mark II	269,00 DM
Thrustm. Rudder Ctrl	269,00 DM

CD ROM GAMES

Battle Isle 2 * DV	79,90 DM	Lands of Lore * DV	79,90 DM
Burning steel+Miss. 1-3 DV	99,90 DM	Man Enough EV	79,90 DM
Comanche+Missions 1&2 EV	109,90 DM	Might & Magic 3-5 DV	99,90 DM
Golden 7 DV	79,90 DM	Patrizier DV	84,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	119,90 DM	Rebell assault EV	84,90 DM
Iron Helix DH	79,90 DM	Super Strike C. DH	84,90 DM
Journeyman Project EV	69,90 DM	Stronghold DV	84,90 DM

HARDWARE+MULTIMEDIA

Panasonic CD562 B	449,00 DM
TOSHIBA 3401 BA	1098,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautsprecher	219,00 DM
SB Multimedia Kit ab	879,00 DM

CREATIVE LABS

SB 16 Basic	289,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	399,00 DM
SB 16 SCSI-2	399,00 DM
Waveblaster f. 16 Bit	399,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

powerpost

Spiele vorhanden sein. Ich bin überzeugt, daß alle **POWER PLAY**-Leser auf diese CD warten.

Thomas Lapp, Hamburg

Du bist nicht der einzige, der sich eine besondere **POWER PLAY**-Ausgabe auf CD-ROM Basis vorstellt. Auch wir brüten schon seit längerem über so einem Projekt. Im Moment sind wir noch fleißig am Rechnen, um eine **POWER** CD möglichst billig zu gestalten. Auch über den Inhalt werden noch hitzige Diskussionen geführt. Wenn alles gut gegangen ist, erfahrt Ihr schon in dieser Ausgabe Näheres. vw

Manga-Tips

Ich habe einige Ausgaben der **POWER PLAY** verfolgt und mit Freude festgestellt, daß auch ab und zu über die Manga-Videos aus Japan berichtet wird. Ich selbst bin begeisterter Fan dieser superben Videos und kann nur sagen, allererste Sahne! Leider sind diese nur schwer zu bekommen, doch habe ich hierzu eine erfreuliche Nachricht, vor allem für die Leute, die in der Umgebung von Frankfurt a. Main wohnen. In der Nähe von der Konstablerwache (wer diese nicht kennt, der frage einen Frankfurter, denn dieser weiß sofort, wo diese liegt,) befindet sich der Virgin Megastore, der außer Musik-CDs auch Bücher, Computerspiele, Video-Laser-Discs und natürlich auch Manga-Videos auf Englisch hat. Und es kommt noch besser! Diese Videos sind PAL-Systemfähig, was bedeutet, daß jeder deutsche Videorecorder diese Videos problemlos abspielen kann.

Christoph Contreas, Hamburg

Erstmal großes Lob dafür, daß Ihr die Manga-Video-Reviews offensichtlich zu einem festen Bestandteil Eures Heftes gemacht habt. Prima, unbedingt so weitermachen (empfehlenswertes Review-Objekt: Bubblegum Crisis I-VIII). So jetzt hätte ich noch eine kleine Anmerkung zu Eurem letzten Review (3 x 3 Eyes Part II). Auf die Gefahr hin, Euch zu enttäuschen, welche Serie meint Ihr? Von "3 x 3 Eyes" existieren auch in Japan nur vier Folgen, und weitere sind, zumindest momentan, auch nicht geplant. Wer mehr von Pai und

Yakumo sehen möchte, muß sich wohl den Comic zulegen. Insgesamt sind in Japan 15 Bände erschienen, hiervon wurden die ersten fünf von Innovation-Comics ins Englische übersetzt, danach verschwand der Comic vom englischen Markt. Neuaufgabe unwahrscheinlich (dafür sollte man Innovation eigentlich rüsten). Also fleißig Japanisch lernen. Es geisterte übrigens auch mal ein "3x3 Eyes" fürs Super Nintendo herum, ich weiß allerdings nicht ob oder wo das noch zu kriegen sein könnte.

Christof Weber, Ottobrunn

Howdy Christoph – also ich würde bei vier Teilen schon mal von einer Serie sprechen! Aber mal unabhängig davon, bin ich selbst von 3x3 Eyes nicht sonderlich begeistert. Mein persönlicher Favorit (im Moment) ist übrigens *Crying Freeman*. mh

POWER-Shop

Ich bin ein 18jähriger Schüler und habe in der **POWER PLAY** 1/94 gelesen, daß Ihr plant, einen Power-Shop aufzumachen, und daß Ihr noch Ideen für Eure Angebotspalette sucht. Ich war sofort davon begeistert, daß Ihr auch ausgefallene Produkte mit einbeziehen wollt. Daher habe ich mir meine Gedanken darüber gemacht und will Euch folgende Vorschläge unterbreiten.

- Sam & Max-Comics (die englischsprachigen Originale, deutscher Text tut's aber auch)

- Star Trek-Uniformen (die aus den Spielfilmen und Next Generation)

- Star Wars Sturmtruppenhelme

- Komplette Fantasy-Kostüme (Elfen, Orks, Echsenmenschen, Werwölfe, etc.) mit Ganzgesichtsmasken (bei Elfen natürlich auch Perücken und Spitzohren) und jeweils dazugehöriger Kleidung.

Alle meine Vorschläge sind absolut ernst gemeint und keine etwaigen Schnapsideen. Falls Ihr meine Vorschläge ablehnt, würde ich mich freuen, wenn Ihr mir mitteilen könntet, wo man die einzelnen Stücke bekommen kann, da ich teilweise seit über 2 Jahren erfolglos nach solchen Artikeln suche.

Stefan Müller, Bruchsal

Quickssoft

Quickssoft GmbH

Bärenstr. 8

78054 VS-Schwenningen



Auf die empfohlenen Verkaufspreise bei Diskettenspielen

BESTELLEN

unter

07720 / 31046

Titel		Amiga	PC	Titel		Amiga	PC	Titel		Amiga	PC
1869	DV	65,97	79,17	Freddy Pharkas	DV		72,57	Sim City Deluxe	DA	65,97	65,97
A-Train	DV	65,97	72,57	Goal!	DV	52,77		Sim Earth	DV		65,97
A-Train Constr Kit	DV	26,37	26,37	Gobliins 2	DV	52,77	65,97	Sim Farm	EV		65,97
Aces o t Pac.+Mis	DA		79,17	Gobliins 3	DV	65,97		Sim Life	DV	65,97	
Aces over Europe	DV		79,17	Gunship 2000	DA	65,97	92,37	Simon the Sorcerer	DV		72,57
Airbus A320 Eur.	DA	65,97	65,97	Gunsh. 2000 Sc. D	DA		52,77	Skat '92	DV		65,97
Aibus A320 USA	DA	85,77	85,77	Hannibal	DV	65,97	79,17	Space Hulk	DA	62,67	79,17
Alien Breed Sp.	DA	19,77		Hexuma	DV	79,17	79,17	Space Quest 5	DV		72,57
Alien Breed 2	DA	46,17		Hired Guns	DA	65,97		Street Fighter 2	DA	52,77	59,37
Art o War i t Skies	DA	59,37		History Line	DV	65,97	65,97	Strike Commander	DA		85,77
Anstoss	DV	65,97	65,97	Inca 2	DV		92,37	Strike C. Sp. Acc.	DA		32,97
B.C. Kid	DA	52,77		Incredible Mashine	DA		72,57	Strike C. T. Op.	DA		36,27
Battle Team	DA	65,97	72,57	Indy Car Racing	DA		79,17	Stronghold	EV		65,97
Blastar	DA	46,17		Even more inc. M.	DA		72,57	Syndicate	DV	59,37	79,17
Body Blows	DA	52,77		Indiana Jones 4	DV	79,17	92,37	The lost Vikings	DV	65,97	65,97
Body Blows Galac	DA	52,77		Indi. Jones 4 Act	DA	46,17	59,37	Tornado	DA	0,00	72,57
Bundesliga prof. 2.0	DV	65,97	65,97	Ishar 2	DV	52,77	59,37	Transarctica	DV	52,77	52,77
Burntime	DV	65,97	79,17	Jonathan	DV	79,17	79,17	Traps'n'Treasures	DA	59,37	
Champain 2	DV	65,97		King's Quest 6	DV		79,17	Ultima 7 Part 2	DA		79,17
Car & Driver	DA		72,57	Lands of Lore	DV		79,17	Ultima Trio 2 (4-6)	DA		72,57
Chaos Engine	DA	46,17		Legent of Valour	DV	79,17	79,17	Ulima Underw 2	DA		72,57
Civilisation	DV	75,87	92,37	Lemmings 2	DA	59,37	79,17	Veil of Darkness	DV		79,17
Comanche	DV		92,37	Links pro	DA		92,37	Walker	DA	52,77	
Comanche Mis D	DV		46,17	Courses für Links	EV		39,57	Wallstreet Man.	DV		92,37
Creepers	DA		79,17	Might & Magic 5	DV		85,77	War in the Gulf	DV	52,77	65,97
Curse of Enchantia	DA	65,97		Monkey Island 2	DV		79,17	Warlords II	EV		79,17
D. schwarze Auge	DV	72,57	79,17	Mortal Combat	DA	52,77		Waxworks	DV	65,97	65,97
Day o T Tentakel	DV		85,77	MS Flugsim. 5.0	EV		98,97	Whales's Voyage	DV	59,37	72,57
Der Patrizier	DV	65,97	79,17	MS Flugsim. 5.0	DV		131,97	Wing Com II + Sp.	DA		65,97
Dogfight	DA	65,97	92,37	NHL Hockey	DA		79,17	Wing Academy	DA		62,67
Dune 2	DV	59,37	79,17	Nigel Mansell	DA	52,77	52,77	Winter Challenge	DA		59,37
Dungeon Master	DV	65,97	65,97	Pirates Gold	DV		92,37	Wizardry 7	DV		85,77
Dynablastar	DA	65,97	65,97	Police Quest 3	DV		72,57	X-Wing	DA		92,37
Dynatech	DV	52,77	65,97	Populous 2	DV	65,97	72,57	X-Wing Mis Disk	DA		39,57
Eishockey Man	DV	72,57	79,17	Prince of Persia 2	DA		65,97	X-Wing Upgr Kit	DV		52,77
Elysium	DV		65,97	Privateer	DA		85,77	B-Wing (Mis. 2)	DA		39,57
Fields of Glory	DV		92,37	Privateer Sp. Acc	DA		36,27	Xenobots	DA		72,57
Fire & Ice	DA	46,17	65,97	Protostar	DV		72,57	YO! JOE!	DA	52,77	59,37
Flashback	DV	59,37	65,97	Quest for Glory 3	DV		72,57	Zool	DA	46,17	65,97
For. 1 Grand Prix	DA	75,87	92,37	Return o T Phant.	DA		79,17	Zool 2	DA		46,17

Ihr habt nicht gefunden, was Ihr sucht. Dann bestellt doch einfach unseren Katalog (ca. 2500 Artikel) und vergeßt nicht bei der schriftl. Bestellung 5,- DM in Briefmarken beizulegen.

5,-

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachname. Frachtkosten 12,-; Bei Vorauszahlung 10,-; Eilzuschlag 7,-; Bei Bestellungen unter 50,- DM erheben wir einen Mindermengenzuschlag von 5,- DM



Chartbreaker

Willkommen im Musikbusiness! Mit Chartbreaker wirst Du Manager einer Newcommer-Band, der Du zum ersten Mega-

Hit verhelfen sollst. Du merkst scheller, als Dir lieb ist: Die erste "Goldene" ist immer die schwerste... Du checkst TV-Interviews, verhandelst Plattenverträge und organisierst Live-Konzerte. Auf der Suche nach geeigneten Sponsoren erlebst Du Dein blaues Wunder, denn Geld auftreiben ist immer das Schwierigste, die Organisation eines Mega-Konzerts gerät zum Fiasko, wenn Du nicht jede Kleinigkeit bedenkst. **Die ganz neue Verbindung aus interaktivem Adventure und Wirtschaftsimulation.**



Elite II Frontier

Das Spiel versetzt Dich weit in die Zukunft des Jahres 3200. Überall in der Galaxie haben sich Zivilisationen über hun-

dert von Lichtjahren in allen Richtungen von der Erde ausgebreitet. Riesige Gebiete sind nach wie vor unerforscht. Hier und in den vielen Tausenden von Welten im Kosmos lockt ein abwechslungsreiches und vielfältiges Leben voller Abenteuer.

Schlüpfe in die Haut eines Weltraumhändlers mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner und beobachte, wie sich das Universum vor Deinen Augen entfaltet. Ein Spielspaß, der seit Elite I seinesgleichen sucht...



Aufschwung Ost

Es ist der 9.11.89. Die Mauer ist gefallen, eine atemberaubende Entwicklung beginnt. Jetzt hast Du die Chance, den Auf-

schwung Ost zu schaffen! Ausgangsbasis: Die authentischen Wirtschaftsdaten und Fakten von 25 Städten der neuen Bundesländer in der Stunde 0. Als Baubehörde, Finanzminister, Umweltbeauftragter und Kulturpolitiker in einer Person mußt Du schnell und überlegt handeln, um mit richtigen Entscheidungen Straßen- und Wohnungsbau voranzutreiben und die neuen Länder industriell aufzubauen, ohne die Umwelt unnötig zu belasten und über die strukturelle Entwicklung die Bedürfnisse der Menschen zu vergessen...

AM + PC

34%

AM

59,37

PC

79,17

AM

59,37

PC

65,97

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC
Aces Of The Deep	85,95 *		Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
Aces Over Europe	79,95		7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!
Alone In The Dark 2	99,95 *		Airbus A320 US-Edition
Anstoss	79,95	69,95	Burning Steel incl. Missions
Ambermoon	89,95 *	79,95	Burntime (dt.)
Archon Ultra	89,95 *		Comanche incl. Missions 1 & 2 99,95
Aufschwung Ost	79,95	69,95	Der Patrizier
Battle Isle 2	89,95 *	89,95 *	Dracula Unleashed
Brian The Lion		69,95 *	Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)
Campaign 2	99,95	79,95 *	Goblins 3
Cannon Fodder		59,95	Gunship 2000 & Missions
Christoph Columbus	89,95 *	79,95 *	History Line 1914-1918
Comanche	89,95		Inca 2 129,95
Comanche Data Disk 1 & 2	je 55,95		Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!
Cyberace	89,95		Iron Helix *
Dark Sun	79,95		Jurassic Park
Der Clou	89,95 *	69,95 *	Kings Quest 6
Der Patrizier	89,95	69,95	Mad Dog Mc Cree
Der Schatz im Silbersee	89,95	79,95 *	Maniac Mansion 2 (dt.) *
Die Höllewelt	89,95 *	79,95 *	Rebel Assault 89,95
Die Siedler	89,95 *	89,95	Return To Zork
Dogfight	95,95	69,95	S.W.O.T.L. & Sceneries
Doom	89,95 *		Strike Commander 99,95
Dungeon Master 2	89,95 *	79,95 *	Stronghold
Efmania		69,95 *	Tornado
Elisabeth	89,95 *	69,95 *	Ultima Underworld 1 & 2
Elite 2	79,95	59,95	
Elysium		79,95	
Empire Deluxe (dt.)	89,95	79,95 *	
F-117A Stealth Fighter		69,95	
Flightsimulator 5	ab 99,95		
Goblins 3	89,95	79,95	
Grand Prix	89,95	75,95	
Gunship 2000	89,95	69,95	
Hattrick	89,95 *	79,95 *	
Hired Guns	89,95 *	65,95	
Inca 2	99,95		
Incredible Cartoons	79,95		
Indy Car Racing	79,95		
Jurassic Park	79,95	59,95	
K 240		59,95 *	
Kingmaker	89,95	89,95	
Kings Quest 6	89,95	69,95 *	
Lands Of Lore	69,95		
Larry 6	79,95		
Legend Of Kyrandia 2	69,95		
Lost Vikings	89,95	69,95	
Lothar Matthäus	75,95 *	69,95	
Mad Burger	89,95 *	79,95 *	
Mad News	89,95 *	79,95 *	
Maelstrom	99,95 *	89,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95		
Master Of Orion	89,95		
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	89,95	
Mortal Combat	79,95 *	59,95	
NHL Hockey	89,95		
Pacific Strike	89,95 *		
Pacific Strike Speech Pack	39,95 *		
Pirates Gold (dt.)	89,95	89,95 *	
Pizza Connection	89,95 *	79,95 *	
Police Quest 4	79,95		
Privateer	89,95		
Privateer Speech Pack	39,95		
Quest For Glory 4	89,95		
Railroad Tycoon Deluxe	85,95		
Sam & Max (dt.)	95,95		
Shadow Caster	89,95		
Silverball	59,95		
Sim City 2000	89,95 *		
Sim Farm (dt.)	89,95		
Simon The Sorcerer	99,95	79,95	
Soccer Kid	79,95 *	59,95	
Star Trek 2	99,95		
Starlord	89,95 *		
Sternschweif (DSA 2)	89,95 *	79,95 *	
Strike Commander	95,95		
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95		
Stronghold	89,95		
Subwar 2050	95,95		
Syndicate	89,95	69,95	
Syndicate Data Disk	39,95	39,95	
Terminator Rampage (dt.)	89,95		
T.F.X.	99,95	89,95 *	
Tornado	79,95	69,95	
Turrican 3		69,95	
Ultima 8	99,95 *		
Winter Olympics	69,95	69,95	
X-Wing Upgrade Kit	59,95		
X-Wing Zusatzdisk: B-Wing	49,95		
Zeppelin	89,95 *	79,95 *	
Zool 2	69,95 *	59,95	
Soundkarten			
Soundblaster Midi Adapter	49,95		
Soundblaster 2.0	149,95		
Soundblaster Pro	229,95		
Soundblaster 16 Bit	299,95		
Soundblaster 16 ASP MultiCD	429,95		
Stereo-Lautsprecher	49,95		

Bestellannahme

Telefon (030) 621 60 21
Telefax (030) 622 90 15

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

CD-ROM für PC
Viele CD-ROM Titel bereits ab 9,95
7th Guest (Euro-Vers.) SONDERPOSTEN!
Airbus A320 US-Edition
Burning Steel incl. Missions
Burntime (dt.)
Comanche incl. Missions 1 & 2 99,95
Der Patrizier
Dracula Unleashed
Eye Of The Beholder Trilogy (dt.)
Goblins 3
Gunship 2000 & Missions
History Line 1914-1918
Inca 2 129,95
Indiana Jones 4 (dt.) SONDERPOSTEN!
Iron Helix *
Jurassic Park
Kings Quest 6
Mad Dog Mc Cree
Maniac Mansion 2 (dt.) *
Rebel Assault 89,95
Return To Zork
S.W.O.T.L. & Sceneries
Strike Commander 99,95
Stronghold
Tornado
Ultima Underworld 1 & 2

CD-ROM Laufwerke für PC

CD-ROM, intern	ab 349,-
Panasonic 562 B, Double Speed, intern	479,-

Festplatten intern

130 MB, 3,5" AT-Bus	369,-
210 MB, 3,5" AT-Bus	429,-
340 MB, 3,5" AT-Bus	599,-
130 MB, 3,5" SCSI	429,-
210 MB, 3,5" SCSI	599,-
Andere Größen auf Anfrage!	

Amiga Hardware

Amiga 600	399,-
Amiga 1200	699,-
Aufpreis für interne 85 MB Festplatte	499,-
Andere Größen auf Anfrage!	

Amiga Zubehör

externe Festplatten für A500, z.B. 130 MB	599,-
externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
Maus für Amiga	39,95

Joysticks

Wir führen alle Competition Pro's!	ab 25,95
Advanced Gravis Joystick (PC analog)	ab 79,95
Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari)	59,95
Gravis Game Pad (PC / Am & At)	je 49,95
Quickjoy I (Amiga & Atari)	7,95
Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95

Disketten

3,5" MF 2DD	ab 7,50
3,5" MF 2HD	ab 9,50

Atari ST

Chaos Engine	69,95
Civilization	89,95
Goal	69,95
Ishar 2	79,95
Kingmaker	89,95
Lemmings 2	75,95
One Step Beyond (Push Over 2)	59,95
Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte Liste anfordern!	

Apple Macintosh

Civilization	99,95
Freddy Pharkas	99,95
Kings Quest 6	99,95
Pax Imperia	119,95
The Lost Treasures Of Infocom (CD)	ab 69,95

Spielkonsolen

Mega Drive II	ab 199,-
Mega-CD II + Road Avenger	599,-
Game Gear mit 4 Spielen	249,-
Gameboy	99,95
Super NES	ab 199,95

Ständig alle aktuellen Spiele ab Lager lieferbar!

* bzw. i.V.: bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog an!
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,
9,50 bei Nachnahme,
15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)
ab 250,- versandkostenfrei

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Hallo Stefan, Du scheinst wirklich Gedanken lesen zu können, denn einige von Deinen Vorschlägen wirst Du in unserem **POWER SHOP** sicherlich wiederfinden – ich sage nur Star Trek und Monsternmasken. Der Startschuß wird voraussichtlich in der Ausgabe Nummer fünf sein. Ein wenig werden wir uns bis zum fröhlichen Einkaufsbummel also noch gedulden müssen. mh

Statistisches

In der Ausgabe 1/94 stellte Olaf Gaide statistisch die Vorteile des Amiga gegenüber des PC heraus. Er schreibt, daß die Amiga-Spiele in der Ausgabe 11/93 auf insgesamt 82,6% kämen, getestete PC-Spiele aber nur eine Wertung von insgesamt 65,5% erreichten. Dieser ganze Systemkrieg (Amiga vs. PC/ Computer vs. Konsolen), den ich für Müll halte, wird jetzt auch schon (wie in der Politik und Wirtschaft) durch Statistiken unterstützt, wo doch jeder weiß, daß man Statistiken immer zu seinen Gunsten drehen kann, hier einige Beispiele:

a) Man könnte behaupten, daß nur Spiele mit über 80% lohnenswert sind zu kaufen. Der Statistiker sagt nun, daß alle Spiele mit einer Bewertung von 88% und mehr beim PC auf durchschnittlich 85% kamen (MS-DOS-Spiele aus 11/93 kamen durchschnittlich tatsächlich auf 85%), die Amiga-Spiele kamen auf durchschnittlich 85%. Plötzlich sind nach Statistik PC und Amiga-Spiele gleichwertig.

b) Ein ganz windiger Statistiker kann über die Ausgabe 11/93 sogar sagen, daß es 100% mehr PC-Spiele mit einer Wertung von 90% und mehr gab als getestete Amiga-Spiele (1 PC-Spiel à 90% gegenüber keinem Amiga-Spiel mit 90% oder mehr).

Ihr seht, liebe Amigianer und PC-ianer, Statistiken kann man fast immer zu seinen Gunsten verwenden, ich selber habe einen 486er PC, da ich liebend gerne Strategie- und Rollenspiele zocke. Diese Spiele benötigen einiges an Festplattenspeicher und ordentliche MHz. Würde ich mir lieber Jump'n Runs oder Actionspiele spielen, hätte ich mir einen Amiga oder eine Konsole zugelegt. Also, Ihr Systemkrieger und Statistiker, vergeßt Euren

dämlichen Krieg und lernt die Vorzüge und Nachteile der anderen Systeme kennen. **ES GIBT NOCH KEINEN ULTIMATIVEN SPIELCOMPUTER.**

Boris Zuberbühler, Bochum

Kompetent

Ich wollte mal loswerden, daß die **POWER PLAY** in Sachen Kompetenz ganz klar die beste Spiele-Zeitschrift ist. Ein Spiel mit einem "Besonders empfehlenswert" ist immer sein Geld wert. Diese Tatsachen finde ich sehr erfreulich: Denn unter dem Strich sind doch die Spielebewertungen das A und O einer guten Zeitschrift. Was mir noch wichtig erscheint, ist, daß Ihr den sachlichen Stil beibehalten solltet und nicht im Privatsenderstil nur mit oberflächlichen Informationen und schrillen Bildern arbeiten. In diesem Sinne wünsche ich Euch ein gutes Jahr 1994 mit vielen Perlen am Spielehimmel.

Armin Meile, Hofen

Danke!

Die Redaktion:
kn, vw, js, mh, cd

Pentium

In der Ausgabe 1/94 habt Ihr einen interessanten Bericht über Intels Pentium gebracht. Leider wurde nicht erwähnt, ob er überhaupt zum Spielen geeignet ist. Er soll ja immerhin doppelt so schnell sein wie ein 486er DX2/66 MHz. Stand der Rechner eigentlich schon bei Euch in der Redaktion oder habt Ihr Euch bei Intel umgeschaut? Wenn ja, hättet Ihr wirklich ein paar Worte über den Nutzen als Spielemaschine verlieren können.

Gerit Hammersen, Osnabrück

Der Pentium eignet sich ganz hervorragend zum Spielen. Origin's Performance-Fresser *Strike Commander* kann sich auf dem Pentium-Rechner richtig entfalten und wird zu einem superfixen Ballerspiel. Das Problem, das den normalen Spieler vom Pentium noch abschrecken wird, ist der hohe Preis. Ein neues Motherboard mit Pentium-Prozessor kostet immer noch gute 4000 Mark und daran wird sich auch so schnell nichts ändern. Allerdings wird bald ein neuer Prozessor auf den Consumermarkt drängen. Der DX 3 (intern 99 MHz, extern 33 MHz) die Lücke zwischen dem

DX 2 (intern 66 MHz, extern 33 MHz) und dem Pentium schließen und damit auch für den Normalverdiener greifbar sein. Der auf dem Foto abgebildete PCI-Pentium-Rechner wurde direkt bei Intel getestet. *cd*

Mir graust's

Mike, mir graust's vor Dir – wie konntest Du mir das antun. Macintosh ist sicher eine gute Marke, aber was soll ich mir denn noch alles ins Arbeitszimmer stellen, dachte ich doch, mit meinem 486er DX2/66, 8MBRAM, CD-ROM, Soundblaster 16 usw. wäre ich allen Spieleanforderungen für die nächste Zeit gewachsen. Da kommt Mike "MS-DOS-Hengst" und testet Mac-Spiele. Doch, Du schreibst ja selbst zumindest zwischen den Zeilen, daß z.Zt. dieses System hauptsächlich in Werbefirmen anzutreffen ist. O.K., auch in Redaktionen, wo Layouts gemacht werden, aber die werden kaum Zeit haben zu spielen. Welche Privatperson hat schon so ein Ding. Changing sollte Pax Imperia in einer MS-DOS-Version auf den Markt bringen, es würde sich auszahlen. *Jürgen Pohluf*

Nur keine Panik Jürgen, ich bleib dem DOS-Prompt auch weiterhin treu. *mh*

Satelliten-Hunger

Euer Artikel in Ausgabe 12/93 über Star Trek hat mir sehr gut gefallen. Gegen Ende schreibt Ihr dort über Sky One und die Tatsache, daß dort Star Trek auf Englisch (aber verschlüsselt) läuft. Das erinnerte mich an die Zeit VOR dem 1. September 1993 (ab dem Sky One codiert wurde), als auch ich noch Sky One empfangen konnte, und da ich mir damals regelmäßig Star Trek:TNG ansah (ich finde es auf Englisch besser als auf Deutsch) kam ich auf mein Vorhaben zurück, mich mal umzuhören, wie ich an einen Satelliten-Decoder kommen könnte. Da Ihr geschrieben habt, man solle sich "an den Elektronikhändler seines Vertrauens" wenden, habe ich das dann auch getan. Aber von Sky One wußte zuerst mal niemand und ich wurde immer wieder woanders hingeschickt, bis ich dann endlich eine Adresse von einem

Geschäft bekam, das die Decoder angeblich verkaufte. Als ich dort erwartungsvoll anrief, wurde ich aber geschockt: Decoder mit Viewing-Card für ca. 900 Mark. Das war mir dann etwas zu teuer und so wandte ich mich an Sky selbst, um dort den Sender Sky One zu abonnieren. Die sagten mir, es sei nicht möglich, Sky One in Deutschland zu abonnieren. Nun meine Frage: Könnt Ihr mir jemanden nennen, von dem ich Sky One bekommen kann? Ihr habt es ja auch irgendwo her. *Ralf Jörg, Kempten*

Sorry Ralf, der Spaß ist wirklich so teuer. Bevor Du an der europäischen Medienpolitik zweifelst, besorg Dir lieber die englischen Originale auf Casette. Das ist immer noch billiger als ein Decoder und Worf hört sich im Original wenigstens nicht an wie ein Wiener Sänkerknabe. *vw*

Zusätze

Zuerst einmal ein Lob von einem Abonnenten der "ersten Stunde" für einige Jahre hervorragender Arbeit. Aber auch etwas Tadel. Seit einigen Ausgaben werden keine Zusatzdisketten mehr getestet. Dabei gibt es ständig Nachschub. Denn wenn mir ein Spiel gut gefällt, bin ich schon auf die Zusatzdiskette gespannt, mit mehr Missionen, neuen Extras usw. Aber nicht alle sind ihr Geld wert, wie frühere Tests zeigten. Besonders liegt mir die seit langem erhältliche Populous II-Challenge-Disk im Magen. – Kaufen oder nicht, ist die Frage. Testet diese und sonstige neue Zusatzdisks doch wieder regelmäßig. *Harald Batz, Adelsdorf*

Keine Bange: Wir haben die Zusatzdisketten nicht vergessen. In der nächsten Scenery-Corner werden wir auf Befehl losspielen *mh*

Schreibfaul?

Ich fände es gut, wenn jeder Brief, den Ihr abdruckt, vernünftig beantwortet werden würde. Das schaffen andere, also müßt Ihr das doch auch schaffen, oder?

Tilman Lindberg, Hamburg

Hallo Tilman, wir versuchen unser Bestes – siehe diese Ausgabe. *mh*



Joysoft

DOOM

PC

89.90

SEEK & DESTROY

AMIGA

44.90

IBM 3.5" Vollpreis z.B.

Archon Ultra dt	94.90
Battle Isle 2 dt *	99.90
Bloodstone dt	74.90
Campaign 2 dt	99.90
Cannon Fodder *	79.90
Columbus dt	89.90
Der Planer dt	99.90
Die Siedler dt	99.90
Gabriel Knight	89.90
Innocent until Caught	99.90
Kingmaker dt	79.90
Legend of Kyrant.2 dt	89.90
Lilil Devil **	79.90
Mechwarrior 2	99.90
Metal & Lace	89.90
Mortal Combat **	69.90
Nomad	79.90
Pacific Strike	99.90
Pacific St.Speech	49.90
Police Quest 4	89.90
Quest for Glory 4	89.90
Sam & Max dt	99.90
Schwarzes Auge 2 dt	99.90
Sim City 2000 dt	109.90
Star Trek 2 **	99.90
Ultima 8 **	99.90
CD ROM z.B.	
Inca 2 dt	139.90
Joysoft CD	19.90
Lawnmower Man	109.90
Rebell Assault dt	119.90
Rise of the Robots	119.90
Super Strike Com.	109.90
Turrican 2 **	69.90
Zeppelin dt *	109.90

JETZT GANZ NEU: MAC SOFTWARE SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

SONDERANGEBOT

IBM 3.5" z.B.	
A.T.A.C.	49.90
American Gladiators	29.90
Battlechess 2 (US)	19.90
Caveman Ninja **	39.90
Dragon Wars (US)	29.90
Eight Ball Deluxe **	49.90
Great Courts 2 **	29.90
Harrier Jump Jet **	39.90
Ishar **	29.90
Larry 1 VGA **	34.90
Lemmings Xmas **	44.90
MC Donald Land **	39.90
Police Qu.1 VGA US	49.90
Wolfpack **	39.90
IBM 5.25" z.B.	
Castels 1 **	29.90
Dune dt	29.90
Indiana Jones 4 dt	49.90
Keys of Maramon	19.90
Life & Death 2	29.90
Nigel Mansell **	39.90

VERSANDADRESSE:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL: 0221/4301047
FAX: 0221/4302157
BTX: JOYSOFT#

50939 KÖLN
GOTTESWEG 159
0221/425566

50676 KÖLN
MATTHIASSTR.24
0221/239526

53111 BONN
MÜNSTERSTR. 11
0288/659726

40211 D'DORF
PEMPFELFORTER 47
0211/364445

60311 F'URT
FAHRGASSE 87
069/280170

52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241/68045

56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

BALD AUCH IN DEINER STADT

NACHNAHME: 9 DM
ab RECHNUNGSWERT von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI
ILPOST: 8-9 DM
UPS: 6-9 DM
AUSLAND (postfrei): 15 DM
VORKASSE INLAND: 4 DM

AMIGA Vollpreis z.B.

Aufschwung Ost dt	69.90
Battle Isle 2 dt *	89.90
Bobs Bad Day **	64.90
Campaign 2 dt	79.90
Columbus dt	89.90
Crazy Sp.Football **	64.90
Darkmere **	84.90
Dennis **	69.90
Die Siedler dt	89.90
Elfmania **	59.90
F 1 **/*	64.90
Fury of the Furies **	54.90
Goblins 3 dt	79.90
Hattrick **	79.90
Heroes Quest 2 **	54.90
Kingmaker dt	79.90
Legend o.Kyrant.2 dt*	79.90
Lilil Devil *	69.90
Mad News dt	79.90
Mean Arenas **	54.90
Ryders Cup **	79.90
Schwarzes Auge2 dt*	89.90
Tornado	79.90
Winter Olympics **	64.90
1200er z.B.	
Burning Rubber **	69.90
Civilisation dt	79.90
Kings Quest 6 *	79.90
Star Trek dt	79.90
Syndicate dt	79.90
T.F.X. **	89.90
Wizardry 7 *	89.90

JETZT GANZ NEU: CLUEBOOKS SOFORT NACHFRAGEN UND BESTELLEN

SONDERANGEBOT

AMIGA z.B.	
Aquatic Games **	39.90
Baby Jo **	19.90
Chaos Engine **	39.90
Chuck Rock 2 **	34.90
Cruise for a Corpse **	34.90
D/Day **	49.90
Deuteros dt	19.90
Flight Simulator 2 **	29.90
Great Court 2 **	29.90
Invest dt	19.90
Legend o.Kyrandia dt	49.90
Lemmings 2	49.90
Lemmings Xmas **	44.90
Lure o.t.Temptress dt	29.90
Pacific Island dt	29.90
Parasol Stars **	24.90
Populous 2 + Data **	29.90
R-Type 1	19.90
R-Type 2	19.90
Starbyte Compilation	39.90
(Winzer, Black Gold, Spirit of Adventure)	
Alle Sonderangebote nur solange erhältlich, wie Vorrat reicht	

ALONE IN THE DARK 2

dt * PC

99.90

Über 1000 super Titel+genialen Beschreibungen findet ihr in unserem Katalog

KOSTENLOS

CAMPAIGN 2

dt AMIGA

79.90

Vorbestellung von noch nicht lieferbaren Titeln möglich

(*) Vorkündigung (**) d. Anstellung (dt) komplett in Deutsch IFFÜRMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN



少女は角笛を吹く。

幼なじみの龍と交わした約束を

兄妹のように育てられた、人間の少女と龍の少年。

15歳――。

運命が二人を引き裂く。

少年は

自らの角を折った。

「これを角笛にして

持っていくんだ。

僕の助けが

必要になった時

それを吹くんだ！」

Am Samstagnachmittag, um ein Uhr, schlägt in Tokio die Stunde der Computer-Kids. Kaum haben die Pausenglocken zum Wochenende geläutet, drängen sie in ihren schwarzen Schuluniformen zu Tausenden in die Pendlerzüge Richtung Innenstadt. Ziel ihrer allwöchentlichen Pilgerfahrt: Die Neontempel des Akihabara-Viertels, Tokios "Electric City".

In ihren brodelnden Straßenschluchten reihen sich auf nur einem Quadratkilometer mehr als 600 Geschäfte für Unterhaltungselektronik aneinander. In den 80er Jahren standen hier Nintendo-verrückte Schulkinder regelmäßig nach Super-Mario-Modulen an. Diese Boom-Zeit ist zwar inzwischen vorbei, doch einen gewöhnlichen deutschen Sommer-schlußverkauf stellt das Gedränge immer noch in den Schatten. "Game-Otaku" nennen die Japaner die jungen Spielefreaks und Akihabara ist ihre Hauptstadt. Software-

Supermärkte wie "Sofmap", "T-Zone" oder das fünfstöckige "Laox Game" präsentieren neu eingetroffene Spiele auf Monitorwänden und an aufwendigen Vorführständen. Die aktuellen Neuerscheinungen aus dem Weihnachtsgeschäft kosten bis zu 12800 Yen, fast 200 Mark. Das ist selbst für japanische Verhältnisse nicht billig.

Die Otaku kaufen trotzdem: Wenn nicht hier, dann in einem der Dutzenden garagengroßen Discountläden am Straßenrand. Dort thronen Händler inmitten von Bergen gebrauchter Famicom-Module, die sie unter lautem Geschrei ab 500 Yen – weniger als 10 Mark – verschleudern.

In beiden Ladentypen ist der Kunde König. Selbst bei Hochbetrieb rufen die Verkäufer den Eintretenden ein schallendes "Irasshaimase!", "Willkommen!", zu. Probespielen ist erwünscht und auch stundenlanges Blättern in den über 30 Spiele-Fachzeitschriften oder einem



der zahllosen Playguides und Cluebooks stört niemanden. Um Kundenservice bemühen sich auch die Softwarehäuser: Neue Spiele werden oft schon Monate im voraus mit farbigen Infobroschüren beworben, die in jedem Laden gratis ausliegen. Neben Bildschirmfotos und einer Spielbeschreibung ist darin auch auf den Tag



DIE OTAKU NATION



Das Paradies der Spielefreaks liegt in Tokio. Ein *POWER PLAY*-Spähtrupp wagte sich in den elektronischen Himmel auf Erden und berichtet über Freud und Leid der japanischen Computer-Kids.

genau das Erscheinungsdatum angegeben, welches – Achtung Origin aufgepaßt! – die Firmen sogar einhalten.

Die Meister der Spiele

Die Otaku-Hauptstadt Akihabara hat viele Könige. Auf dem Konsolenmarkt herrscht unge-

fährdet Nintendo; Sega und NEC (PC-Engine) teilen sich den mageren Rest. Auf dem Heimcomputermarkt dagegen herrscht die nackte Anarchie: Im Lande Nippon gedeihen nämlich eine Vielzahl exotischer PCs, die nur für den eigenen, heimischen Markt gebaut werden. Diese "Paso-Coms" – so die gebräuchlichste Verstümmelung von "Personal Computer" – sind weder untereinander noch zu unserem DOS recht kompatibel. So existieren in Japan nicht weniger als fünf PC-Standards nebeneinander; jeder gerade groß genug, um selbst zu überleben – und den anderen die Marktherrschaft zu verbauen.

Mit einer Verbreitung von knapp 50% ist der PC-9801 von NEC der Riese unter den Zwergen. Die mit Intels x86-Chips bestückten Rechenknechte machen zwar grafisch nicht viel her, bieten aber eine wahre Fundgrube an brillanten, wegen DOS-Inkompati-

bilität aber hierzulande leider völlig unbekannten Strategie- und Rollenspielen. Selbst Simulations-Schwergewichte wie Artdink (A-Train) oder Koei (Nobunagas Ambition) entwickeln ihre Programme zuerst auf den 98ern. Umgekehrt schauen die NEC-User in die Röhre, wenn Software aus dem Ausland gar nicht oder nur mit erheblicher Verspätung für ihren Computer erscheint.

Das gilt auch für den 1989 gestarteten FM-Towns von Fujitsu. Im aktuellen Nachfolgemodell, dem FM II, werkelt zwar Intels 486-SX oder DX-Prozessor, auf DOS-Tauglichkeit wollte man sich nicht einlassen. Da nutzen auch serienmäßiges CD-ROM-Laufwerk und ansehnliche Sound- und Grafikfähigkeit nichts: Abgesehen von maßgeschneiderten Multimedia-Programmen und einigen, arg verspäteten DOS-PC-Umsetzungen (gerade erschienen: Alone in the Dark und Ultima Underworld 1) läuft auf dem Towns wenig.

Dritter Nippon-PC im Bunde ist der X68 von Sharp, eine mit Motorolas MC68030 versehene Spielmaschine. Seine gute und schnelle Grafik sorgt für einen kleinen, aber beständigen Fluß an Umsetzungen japanischer Arkadenspiele. Software aus dem Ausland hat für den X68 allerdings Seltenheitswert. Der X68 ist Japans Antwort auf Amiga und Atari, die beide auf dem dortigen Markt keine Rolle spielen.

Neben den drei Exoten teilen sich Apples Macintosh und eine kleine Handvoll DOS-PCs den vierten Platz in der Käufergunst. Bei beiden führt Microsofts Flight 5 die Spielecharts an, ein untrügliches Zeichen dafür, daß hier brave Bürosklaven in der kärglichen Freizeit den Joystick schwingen. Entsprechend wenig DOS-Programme bringt der einheimische Spielmarkt hervor: Es reicht gerade für ein paar durchschnittliche Umsetzungen asiatischer Brettspiele wie Mah-Jongg, Shogi oder Go,





Was ist ein Otaku (o-TA-k)?

Das Wort stammt von dem japanischen "O-Taku" (Zuhause) und bedeutet eigentlich soviel wie Stubenhocker. Ursprünglich wurden nur fanatische Sammler ausgefallener Gegenstände wie Ultraman-Comics oder Godzilla-Figuren als Otaku bezeichnet, doch inzwischen hat das Wort seine abschätzige Bedeutung verloren. So mancher Japaner würde sich heute stolz als Jazz-Otaku, also als Jazz-Kenner, oder eben Game-Otaku, als Spielefreak, bezeichnen. Das mag daran liegen, daß viele Japaner an Häuslichkeit und der Hingabe an ein Spiel oder Hobby nichts Schlechtes finden. Rund eine Million Game-Otaku soll es derzeit

in Japan geben. Die meisten von ihnen bevorzugen Simulationen und Fantasy-Rollenspiele, die fast die Hälfte aller japanischen Neuerscheinungen ausmachen. Und was ein echter Otaku ist, der muß natürlich Hintbooks, Soundtrack-CDs und auch das offizielle Fan-T-Shirt besitzen.

Diese Computerbegeisterung hat übrigens Tradition: Schon 1978 machten die ersten Spielwütigen von sich reden. Damals kam es zu einer akuten Verknappung von 100 Yen-Münzen, weil Game-Otaku täglich vier Millionen Stück in die gerade aufgestellten "Space Invaders"-Automaten fütterten.

der Rest sind japanische Versionen von Origin- und Microprose-Programmen. Ähnlich trübe sieht es beim Macintosh aus. Die japanischen Apple-Programmierer konzentrieren ihre kreative Energie offenbar auf das Erstellen digitalisierter Erotik-Diashows, die allerdings nicht unerheblich zum Verkaufserfolg der Multimedia-Macintoshs beitragen. (siehe Kasten)

Sprachverwirrung

Daß keiner der fünf PasoCom-Hersteller um seine Existenz fürchten muß, dafür sorgt die auch in der Rezension ungetrübte Konsumfreude der Japaner. 1992 gaben sie 310 Milliarden Yen – fast 2 Milliarden Mark – für Hard- und Software aus. Koji Ichikawa, Autor eines Fachbuches über die japanische Spielebranche schätzt, daß die Japaner etwa ein Drittel des Weltmarktes für Unterhaltungselektronik ausmachen – genug jedenfalls, um drei exklusive japanische Hardwarestandards zu tragen. Doch warum benutzen sie nicht, wie andere "zivilisierte" Nationen, DOS-PCs?

Die Antwort ist simpel: Weil DOS-PCs nur unter größten Mühen Japanisch verstehen. Schuld an allem sind die "Kanji", die sino-japanischen Schriftzeichen, von denen man rund 2000 beherrschen muß, um auch nur eine japanische Tageszeitung lesen zu können. Als in den 80er Jahren die ersten Heim- und Perso-



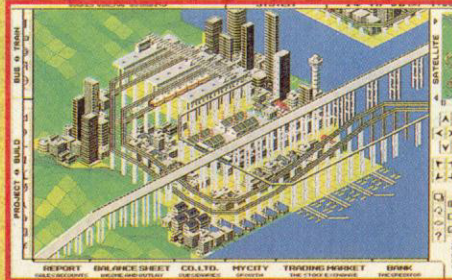
Lesevergnügen:
Diese junge Dame hat die Wahl unter dreißig Spielmagazinen



nalcomputer auf den deutschen Markt kamen, war einer der wichtigsten Kaufgründe die Möglichkeit zur Textverarbeitung. In Japan dagegen setzten sich zur gleichen Zeit die sogenannten "Word-Processors", kurz "WoPros", durch. Diese elektronischen Schreibmaschinen verfügten im Gegensatz zu PCs nämlich über eine japanische Tastatur und die entsprechende Hard- und Software, um die komplizierten Kanji-Strichwerke darzustellen.



パーフェクト インテリジェンス



Städtebau:
Die "A-Train"-Reihe von Artdink geht in Japan bereits in die vierte Fortsetzung

Spiele im Sonderangebot:
Im Akihabara-Viertel werden die Programme verschleudert



Hereinspaziert:
Die Läden bedienen sich recht eigenwilliger Werbemethoden



Die Folge: PCs blieben in Japan in den Regalen liegen. Während in der Folgezeit der Rest der Welt die Heimcomputer auch als Spielmaschine entdeckte, sahen japanische Spielefans oft keinen Grund, neben ihrem "WoPro" auch noch einen teuren PC zu kaufen. Stattdessen griffen auch ältere Spieler zu Nintendos Famicom-Konsole (bei uns als NES bekannt), die 1983 für schlappe 14800 Yen – 300 Mark – auf den Markt kam.

Bis heute steht der größere Teil des Spielemarktes im Zeichen von Nintendo. Erst seit dem Ende der 80er Jahre die Chip-Preise fallen und die immer komplexeren Spiele an die Grenze des auf Konsolen Machbaren stoßen, steigen die Game-Otaku langsam auf die PasoComs um.

Das Schriftproblem hat Japan eine einzigartige Software-Szene beschert. Seit zehn Jahren ist das Land, was Spiele angeht, vom Rest der Welt weitgehend abgeschnitten. Über 1500 Titel wurden allein 1993 in Japan produziert. Mehr als zwei Drittel davon werden Spielefreaks in Europa und den USA nie zu Gesicht bekommen. Die PasoComs sind nicht kompatibel, für den DOS-Markt aber wird in Japan so gut wie nicht produziert.

Auch von den anspruchsvolleren Konsolentiteln bekommt das Ausland nicht viel ab. Bei uns spielen nämlich, anders

Die Top-Themen:



Erleben Sie das Abenteuer Welt-
raum. Mit der Columbia einmal in
den Orbit und wieder zurück.



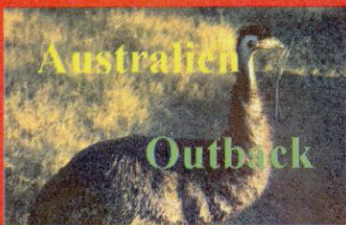
Mit der CD View sind Sie live dabei,
wenn Menschen die ersten Schritte
auf dem Mond machen



Sehen Sie faszinierende Fotos von
den äußeren Planeten Jupiter, Sa-
turn, Uranus und Neptun und neue
Aufnahmen von Venus und Mars



Tauchen Sie ein in die unendlichen
Weiten des Cyberspace, der virtuel-
len Realität



Australien ist ein Kontinent voller
Gegensätze. Gehen Sie mit uns auf
eine digitale Entdeckungsreise.



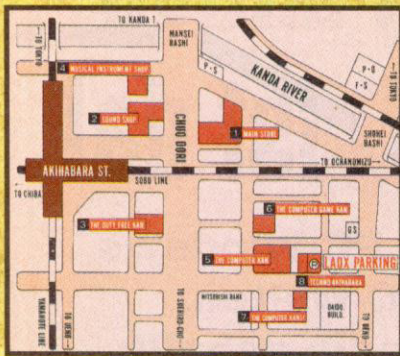
Die Comdex in Las Vegas ist eine
der wichtigsten Messen für die
Computerindustrie. Wir informieren
Sie über die Trends und Neuheiten.

Die neue, interaktive Multimedia-CD ist da!

Die High-Quality-CD von PC-Windows
erschließt Ihnen neue PC-Welten.
Cyberspace und Multimedia geballt:
Komplette Magazine, Top-Programme,
Spiele und Animationen
und vieles mehr!



Ab sofort überall im Handel!



Paradies auf Erden: Ein ganzes Stadtviertel voller Elektronik

als in Japan, vor allem Jüngere mit Konsolen. Und die kaufen keine komplizierten Spiele. Hinzu kommen Platzprobleme bei der Übersetzung: Selbst komplizierte Wörter benötigen auf japanisch selten mehr als vier Zeichen. Oft sprengt die englische Fassung eines Strategie- oder Rollenspieles Textfenster und Menüleisten. Schade, genau in diesen Genres verbirgt Nippons Softwarewelt wirkliche Schätze: Nicht umsonst riß schon das "Battle Isle"-Vorbild "Nectaris" - obwohl in reinstem Japanisch - die POWER-PLAY-Tester zu Lobeshymnen hin, und von den Hysterieerscheinungen um die bei uns nie erschienene Rollenspielsreihe Dragon Quest (siehe Kasten) hat wohl auch jeder schon gehört.

Saubermänner

Was ist charakteristisch für Software made in Japan? "Unsere Spiele", sagt Chef-



redakteur Taro Ohashi, des MiCom Basic Magazines, "sind clean. Sie sind optisch ansprechend und benutzerfreundlich." Als vorbildlich betrachtet er Nintendos Super-Mario-Spiele: Leicht zu lernen, flott zu spielen, aber von ungeahnter Komplexität.

Ein würdiger Nachfolger des kleinen Klempners ist jedoch zur Zeit nicht in Sicht. Den Winterhit in der Kategorie "Nice and Easy" landete heuer "Puyo-Puyo" (Sega, für PC-98, SNES und Mega Drive), eine grellbunte Kreuzung aus Dr. Mario und Tetris.

Für Überraschungen sind da schon eher japanische Simulations- und Strategiespiele gut. Etwa die (dank Maxis auch bei

Manga-Mania:
Das Comic-Album zum
Millionenseller Dragon Quest

uns zu Ehren gekommene) A-Train-Serie, von der in Japan gerade der vierte Teil erschienen ist. Die knochenharte Wirtschaftssimulation bietet in der neuesten Fassung eine zweistufig zoombare 3D-Ansicht, neue Gebäudetypen wie Häfen, Flughäfen und Vergnügungsparks sowie die atemberaubende Brücken- und Tunnelkonstruktionen. Neben Bahnverbindungen gilt es jetzt auch noch den Busverkehr zu koordinieren. Weitere Kleinodien aus Nippons Pasocom-Schatztruhe sind die aufpolier-

te PC-98-Version des Strategiespiels "Nobunaga no Yabou" von Koei und Wolfteams "Zan 3" (PC-98, SNES). Beide Titel sind gehaltvolle Simulationen des turbulenten 16. Jahrhunderts in Japan, die vor prächtigen Detailkarten japanischer Provinzen und stillvollen Samurai-Porträts nur so überquellen.

Weit verbreitet sind übrigens auch Strategiespiele, die die Pazifikschlachten zwischen der amerikanischen und der japanischen Flotte während des 2. Weltkriegs zum Thema haben, z.B. "Teitku no Ketsu-



dan II" (Die Entscheidung des Kapitäns) von Koei. Selbst durchschnittliche Programme dieses Genres erfreuen sich großen Zuspruchs. Ob da ein paar rachsüchtige Marinesoldaten bereits in dritter Generation Vergangenheitsbewältigung betreiben?

Neben historischen Simulationen ist der Weltraum das Lieblingsschlachtfeld japanischer Sofa-Generale, ein Bereich, der von Strategiespielen aus Europa oder den USA bisher sträflich vernachlässigt wurde. Die sehr beliebten

Dragon Quest und die Folgen

Am 27. Mai 1986 verschliefen Japans Computerzeitschriften eine Revolution. An diesem Tag brachte die Firma Enix ein neuartiges Famicom-Modul auf den Markt, bei dem man einen schwarzhaarigen Kämpfer namens Dai durch eine Fantasy-Welt steuern mußte. Die an actionreiche Mario-Spiele gewöhnten Tester wußten mit der textlastigen Handlung und den langwierigen Kampfeinlagen nichts anzufangen und besprachen das Spiel unter ferner liefen.

Nippons Schüler sahen das anders: Alleine durch Mundpropaganda beworben, verkaufte sich das neue Spiel in Japan (und nur dort) 1,35 Millionen Male. Die Dragon-Quest-Legende war geboren. Yuji Horii, der Erfinder des kurz "DraQue" genannten Spiels, hatte sich kräftig bei amerikanischen Vorbildern bedient: Er nahm die Grafik von "Ultima" und die Spielmechanik von "Wizardry", verein-

fachte das Ganze aber und versah es mit einer Joypad-tauglichen Menüsteuerung.

Die Mischung stimmte. Bei "DraQue 2", verkaufte Exemplare: 2,45 Millionen, kam es bereits zu ersten Lieferengpässen. Nach dem dritten Teil standen in einer kalten Februarnacht 1988 mehr als 10.000 Menschen am Werkstor Schlange. Enix verkaufte 3,8 Millionen Module; trotzdem gingen Hunderttausende

Spielefreake leer aus. In den Läden schlugen sich verzweifelte Schüler um die letzten Exemplare. Das Kultusministerium beantragte schließlich gerichtliche Schritte zur Beschränkung des "Dragon-Quest"-Verkaufs. Bis 1990 der vierte Teil der Saga erschien, hatte sich die Situation allerdings schon von selbst beruhigt: Andere Spiele, vor allem die "Final-Fantasy"-Reihe (Square) halfen, den größten RPG-Heißhunger der Fans zu stillen. Heute sorgen Marktforschung und bessere Produktionsmöglichkeiten dafür, das imageschädliche Hysterieerscheinungen künftig ausbleiben. Dennoch ist die inzwischen fünfteilige DraQue-Saga mit mehr als 13 Millionen verkauften Exemplaren noch immer der Maß-

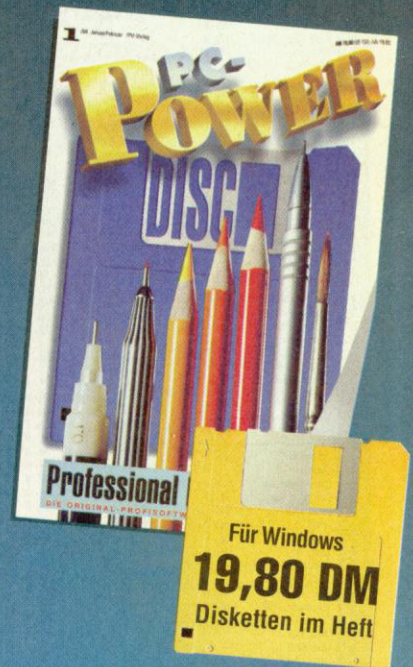
stab für japanische RPGs. Von dem für 1994 angekündigten sechsten Teil will Enix nach eigenen Angaben mindestens drei Millionen Stück verkaufen; eine SNES-Neuaufgabe von "DraQue" 1 und 2 war einer der Hits im Weihnachtsgeschäft 1993.

Längst ist die Dragon-Quest-Erfolgsgeschichte nicht mehr nur auf dem Computer beschränkt. Es gibt DraQue-Briefpapier, DraQue-Stoffpuppen und DraQue-Puzzles, der Star-Zeichner Akira Toriyama hat eine 20teilige DraQue-Comicserie entwickelt und von den Soundtracks existieren sage und schreibe 17 CDs: Als Original-, Orchester- oder Liveversionen (es gab mehrere Konzerte, die alle ausverkauft waren), auf Synthesizer, Klavier oder in Blech. Mit der Musik zu Teil 3 und 4 schaffte Sound-Programmierer Koichi Nakamura sogar, wovon viele Schlagersternchen nur träumen: Den Sprung in die japanische Top ten.



Das neue PC-SPIELE-DISC-Magazin

**Maniac Mansion -
das Top-Adventure
vom Spieleprofi LUCASARTS
zum Supersparpreis!**



Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.

»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpret, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Hol Dir den Riesenspaß für nur 19,80 DM.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab 16. Februar 1994 im Zeitschriftenhandel.

Professional Draw light setzt neue Highlights!

Ob Profi oder Anfänger, dieses Programm ermöglicht Ihnen den Einstieg in komfortables Zeichnen. Gestalten, Illustrieren und Layouten ohne ein aufwendiges und zeitraubendes Wechseln zwischen verschiedenen Programmen. Professional Draw light ist für jeden PC-Anwender, dank seiner Powertools, sehr leicht zu erlernen und anzuwenden. Farbdarstellungen, Grafik-Tools, Clip-Arts, Zeichenwerkzeuge, verschiedene Schrifttypen, Im- und Exportmöglichkeiten zu anderen Grafikprogrammen – Professional Draw light läßt keine Wünsche offen. Über ein Update auf die CD-ROM-Version Professional Draw 2.0 werden Ihnen weitere faszinierende Anwendungen geboten.

Die PC-POWER-DISC 1 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

THOMAS PFISTER • SPIELEVERSAND • DORMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

Realistische Darstellungen sind dabei nicht gefragt: In typischer Zeichentrick-Manier füllen grimmig dreinblickende Strubbelköpfe und großäugige Bettmienen die Reihen der Helden, Zauberer hüllen sich in dramatisch wallende Umhänge und Ritter führen ausladende Schulterpanzer und grotesk überdimensionierte Schwerter ins Feld. Auch in den Spielen ist die Grafik eher niedrig: Kulleräugige Wasserkopffiguren stapfen durch

POWER RAY
3/94

牛に乗るより、
おもしろい。



Da fliegt die Kuh:
In Japan ist das Battlemech
Fieber ausgebrochen

quietschgrüne Wälder; Blut und Schmutz sind tabu. Dem Einfluß der Manga ist es wohl auch zuzuschreiben, daß die japanischen RPG-Otaku keinen Wert darauf legen, ihre Heldentruppen selber zusammenzubasteln. Die rollenspieltypische Charakterentwicklung mit Attributen, Rassen und Fähigkeiten empfinden viele Programmierer als zu kompliziert für den Massengeschmack.

So liefern die Konsolen-Weihnachtshits "Romancing Sa Ga 2" (Square, SNES), "Shining Force 2" (Sega, Mega

Drive) und "Ys 4 - The Dawn of Ys" (Hudson, PC-Engine) alle vollständig entwickelte Heldencharaktere mit, die an einer streng linearen, oft sogar in mehrere Kapitel aufgeteilten Handlungslinie entlang geführt werden.

Bei "Momotaro Densetsu", der "Geschichte von Momotaro", (Hudson, SNES) basiert sogar der gesamte Plot auf einem alten japanischen Märchen: Der aus einem Pfirsich geborene Junge Momotaro zieht gegen den bösen Herrscher Oni aus. Auf dem Weg freundet er sich mit verschiede-

denen Tieren an, die ihm - die Bremer Stadtmusikanten lassen grüßen - mit ihren speziellen Fähigkeiten in seinem Kampf beistehen.

Überhaupt wird in den Nippon-RPGs viel gekämpft, und diese Kämpfe laufen, zumindest bei den Konsolenspielen, immer gleich ab: Links stehen die Bösen, rechts die Guten und alle halten in klassischer "Hack'n Slay"-Manier feste drauf. Was diesem System an Klasse fehlt, versucht man durch Masse auszugleichen. Ganze Phalanxen sorgfältig gestaffelter Unterschurken gilt es da aus dem Weg zu räumen, bis man schließlich mal wieder dem bösen 08/15-Obermütz gegenübersteht. Gute Ideen wachsen eben auch in Japan nicht auf den Bäumen.

Man muß den japanischen RPGs zugute halten, daß sie wegen ihrer leichten Spielbarkeit ein großes Publikum erreichen. Verkaufszahlen von mehr als einer Million Modulen sind durchaus normal; US-Importen wie "Dungeon Master", der "Might & Magic" Reihe oder Origins "Ultima" Serie bleibt dieser Erfolg oft verwehrt. Liebhaber von Rollenspielen mit Tiefgang werden Artlinks "Lunatic Dawn" (PC-98) zu schätzen wissen. Ein ausgeklügeltes Charactersystem, isometrische Grafik à la "Populous" und eine für Rollenspiele ungewöhnlich flexible Spielwelt - das wäre auch etwas für Spieler außerhalb Japans.

Arkadenträume

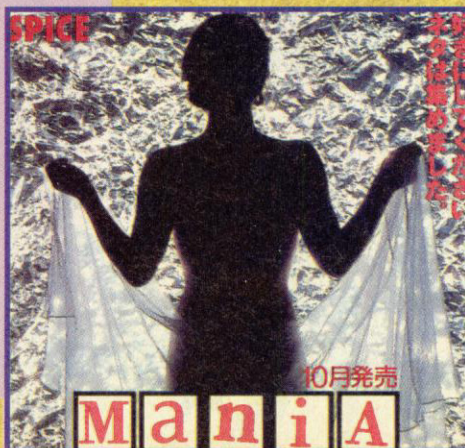
Eine weitere wichtige Kategorie japanischer Spielesoftware stellen die von Arcade-Maschinen adaptierten Konsolenspiele dar. Spielhallen findet man in Japan an jeder Ecke, und anders als hierzulande bleiben dort Glücksspielgeräte und das damit verbundene Schmuddelimage außen vor:

High-School-Girls in Nöten

Würden digitale Erotik-Shows in den japanischen Softwarecharts geführt, zumindest beim Apple Macintosh, hätten sie die ersten Plätze inne. Doch der gesamte Multimediasektor profitiert von der Sexsoftware. Das Computermagazin "Game Pia" mutmaßte sogar, dieser Trend könne die grafisch schwachen NEC-PCs noch ihre Führungsrolle auf dem PasoCom-Markt kosten. Sicher ist: Digitalisierte oder gezeichnete sogenannte "Etchi"-Programme wie "Pepper", "Spice Mania" oder "Serenum" erfreuen sich besonders bei älteren Computereckern größter Beliebtheit.

Deren sexuellen Vorlieben sind, milde ausgedrückt, eigenartig. Zwar verbieten Japans Pornographiege-

setze die Abbildung von Schamhaar; in bezug auf Fesseln, Peitschen und simulierte Vergewaltigung findet sich dort aber offensichtlich nichts. Mehr oder minder uniformierte Schulmädchen sind das bevorzugte Opfer dieser Torturen. Man könnte über die Verklemmtheit der "Etchi"-Kunden schmunzeln, bliebe es bei ein paar bunten Computerbildchen. Die traurige Wirklichkeit: Fast alle japanischen Schülerinnen wurden auf dem Heimweg schon einmal von grabschenden Lustgreisern belästigt.



MultiMedia Soft Computerspiele

Neu * Neu * Neu Online - Cafe

spielen in ganz Deutschland (per Modem oder Netzwerk) in gemütlicher Atmosphäre die neuesten Games spielen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. (Adressen demnächst in dieser Anzeige)

Neu * Neu * Neu Spielbibliothek

Mitgliedschaft bei Ihrem MultiMedia Soft Laden vor Ort. Mitgliedschaft in ganz Deutschland auch per POST möglich, INFO nur schriftlich anfordern 52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

Info Info Info Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek oder/und Online-Cafe! Fordern Sie schriftlich Ihr persönliches Infoschreiben an: 52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft finden Sie in:

- 01259 DRESDEN, Pirnaer Landstr. 239
Tel. 0351-2230201
NEU! NEU! NEU! ab 4.12.1993
- 09212 LIMBACH-OBERFROHNA
Hohensteinerstr. 56
Tel. 0172-3683086
- 12627 BERLIN, Mark Twain Straße 7
Tel. 030-9986164
- 17034 NEUBRANDENBURG Easy Line
Reitbahnweg 20
Tel. 0395-4226813
- NEU! NEU! NEU!
- 22769 HAMBURG, Stresemannstr. 162
- 22041 HAMBURG, Wendemuthstr. 57
Tel. 040-6528426
- 23730 NEUSTADT, Waschgrabenstr. 11
Tel. 04561-16189
- 24939 FLENSBURG, Dorotheenstr. 37
Tel. 0461-54075
- 44866 BOCHUM, Sommerdellenstr. 54
Tel. 02327-10063
- 48151 MÜNSTER, Weseler Straße 48
Tel. 0251-524001
- 49080 OSNABRÜCK, Martinstraße 82
Tel. 0541-434792
- 50737 KÖLN, Neußerstraße 628
LADEN + VERSAND
Tel. 0221-7405202
- 52064 AACHEN, Guaitastraße 2
Ecke Löhergraben
Tel. 0241.33199
- 52349 DÜREN, Kölnstraße 51
BATTLETECHZENTRUM
Tel. 02421-189368
- 54636 HAMM, Ritterstraße 30
Tel. 02381-29314
- 98599 BROTTRODE, Inselbergstr. 25
- 99084 ERFURT, Meienbergstraße 20
LADEN + VERSAND
Tel. 0361-669742



Hier kann man sich auch während der Mittagspause oder auf ein Date mit der Freundin sehen lassen (was nicht heißen soll, daß alle Japanerinnen Spielhallen bzw. Computerspiele mögen).

Neuester Trend sind, wohl wegen der steigenden Popularität der gerade gegründeten "J-League", Fußballsimulationen. Namcots "Prime Goal" ist derzeit Tabellenführer, bietet allerdings nichts, worauf "Kick-Off"-verwöhnte Amiga-Besitzer neidisch sein müßten. Immerhin läßt das neu geweckte Interesse der Japaner auf zukünftige Fußballsimulationen hoffen.

Ein echter Dauerbrenner sind, wie auch bei uns, Autorennsimulationen. Was die Japaner im Straßenverkehr in Sachen Fahrvergnügen versäumen, holen sie in der Spielhalle nach: Erfreulich oft findet man Automaten wie "Virtua Racer" (Sega) oder "Super Ground Effects" (Taito) als zwei, vier oder sogar acht Spielerversionen. Überzeugende Adaptionen für Heimcomputer liegen allerdings auch in Japan noch nicht vor.

Die am zahlreichsten vertretenen Arcade-Konversionen sind nach wie vor Beat'em-Ups. In endloser Folge produzieren Nippons Programmierer Karate-, Sumo und Pro-Wrestling-Titel für den Konsolenmarkt, ohne daß auf diesem Gebiet viel Innovation geboten würde: Große, aber ruckelig animierte Sprites hauen, schlagen und stechen in der Seitenansicht aufeinander ein. Erfolgreiche Heimtitel sind derzeit Capcoms "Street Fighter 2 Turbo" (SNES) und SNGs "Ryuko no Ken" (Ryukos Faust, Neo Geo), die übrigens beide gerade als Animation verfilmt werden.

Glücklicherweise gibt es seit einigen Wochen einen Spielhallenautomaten, der für das Genre der Beat'em-Ups einen wahren Quantensprung bedeutet: Segas "Virtua Fighter", ein neuartiges Prügelspiel auf

Virtua Fighter

Heiß umkämpft – im wahrsten Sinne des Wortes – sind derzeit die "Virtua Fighter"-Automaten in Nippons Spielhallen. Selbst überzeugte Pazifisten können nicht anders, als staunend auf die großen Panorama-Bildschirme der neuen Sega-Maschine zu starren, wo sich digitale Wrestler, Ninjas und Karateka mit Tritten und Schlägen bearbeiten. Vorbei ist die Zeit, wo Beat'em-Ups zweidimensionale Spielfiguren, ruckelige Animation und dumpe Keulerei in Seitenansicht bedeuteten. Anstatt nämlich (wie zum Beispiel "Pit-Fighter") rasch überblendete Sprites zu benutzen, setzt "Virtua Fighter" die Spielfiguren aus einer Vielzahl ausgefüllter Polygone zusammen. Dieses aufwendige Verfahren hat den Vorteil, daß man die Bewegungen der Figur, hat man sie einmal programmiert, aus jedem beliebigen Blickwinkel berechnen kann, und nicht, wie bei Sprites (oder Zeichentrickfilmen), jede Animationsphase einzeln zeichnen muß. PC-Besitzer werden sich vielleicht an "4D-Sports-Boxing" erinnern, in dem genau diese Technik zum Einsatz kam. Bei "Virtua Fighter" übernimmt die Polygon-Berechnung allerdings das wesentlich leistungsfähigere 3D-System aus Segas Formel-1-Simulator "Virtua Racer". Das Ergebnis sind sehr naturgetreue Bewegungsabläufe, eingefangen von

einer frei zoomenden, fliegenden Kamera. Der Spieleablauf bleibt typisch: Acht Kämpfer stehen, sowohl als Gegner als auch als Spielercharakter, zur Auswahl. Jeder besitzt neben einem Standardrepertoire an Schlägen, Sprüngen und Tritten drei Spezialangriffe. Ein Kampf dauert 30 Sekunden; zwei Siege gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler sind nötig, um eine Runde (und einen Gegner) weiter zu kommen. Gesteuert wird mit einem Joystick und drei Aktionsknöpfen; je einen zum Treten, Schlagen und Abwehren. Einziges Manko: Wegen der vielen Bewegungsmöglichkeiten ist die Steuerung ziemlich gewohnheitsbedürftig. Einen Versuch ist der "Virtua Fighter" allemal wert. Wer allerdings alle acht Computergegner vertrimmen will, sollte bei seiner Bank schon mal wegen eines Kleinkredites anfragen – ein Spiel kostet nämlich 200 Yen – stolze drei Mark.



nächste Revolution im Bereich elektronischer Unterhaltung wird im Wohnzimmer stattfinden: Es geht um die Nachfolge des Super Famicom, also um die nächste Generation von Spielekonsolen.

Das Rennen um diesen Markt von morgen wird auch in Japan mit Spannung verfolgt. Zu sehen ist von den neuen Wundermaschinen allerdings auch dort noch keine und die Gerüchteküche brodelt: Selbst Panasonics, mit vielen Vorschußlorbeeren bedachtes, 3DO, in den USA schon erhältlich, verpaßte den Start für das japanische Weihnachtsge-



Virtua Fighter: In Segas Prügelmaschine rauchen die Polygone

Polygonbasis (siehe Kasten). Die erste Konsole präsentierte Sega frisch ab Werk in der hauseigenen Shintoku-Spielhalle in Akihabara. Wenn es nach Sega geht, ist Shintoku erst der Anfang. In den nächsten fünf Jahren will der Entertainment-Gigant eine Kette von über 100 Virtual-Reality-Arken eröffnen. Ähnliche Pläne hat die im September 1993 gegründete japanische "Battletech Corporation". Schon jetzt

stehen drei der fünf weltweit existierenden Battletech-Center in Japan: zwei davon in der selben Straße im Tokioter Stadtteil Shibuya. In drei Jahren sollen es bereits fünfzig weltweit sein. Das sind hochfliegende Pläne, doch die

schafft. Dafür hagelte es reichlich Vorankündigungen: Eine 32-Bit-CD-Rom-Maschine haben sowohl der Konsolenneuling Sony – Codename "PSX" – als auch NEC mit ihrem "Tetsujin" (auf deutsch: Eisenmann) für Ende 1995 gesprochen. Sega wollen mit ihrem "Saturn" sogar schon dieses Jahr auf den Markt kommen; Nintendo kontert souverän mit "Project Reality", einer für Ende 1995 angekündigten 64-Bit-Konsole, die in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics entwickelt wird. Welche dieser Konsolen sich durchsetzen werden, ist ungewiß.

Sicher ist, daß Japans Softwarehersteller mit den Siegern in einem Boot sitzen werden, drei der fünf Konsolen-Anbieter kommen schließlich aus Japan. Es sieht so aus, als ob wir in Zukunft wohl öfter in den Genuß der "cleanen" Nippon-Spiele kommen werden.

Jörn Möller/vw



Games Unlimited

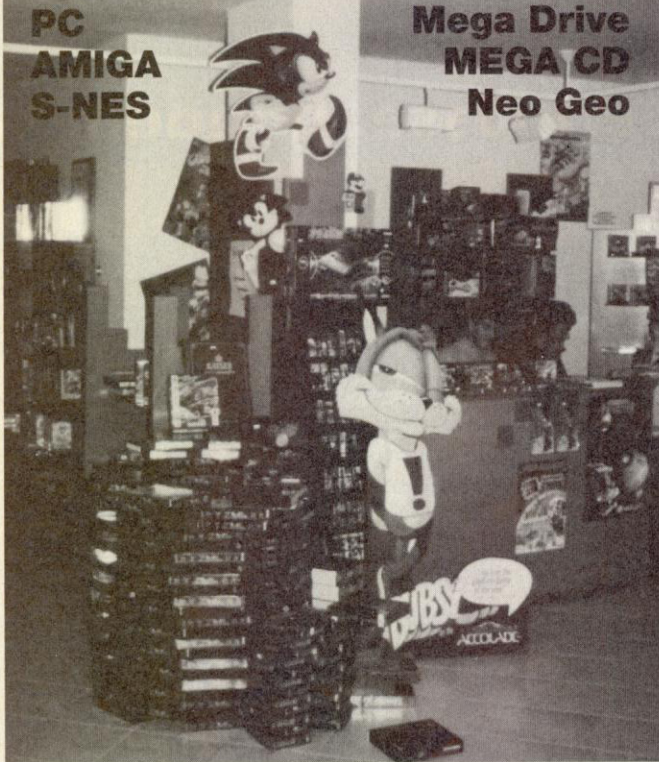
INHABER: CHRISTIAN MANN

55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1

Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

PC
AMIGA
S-NES

Mega Drive
MEGA CD
Neo Geo



GALAXY

DrRobotnik e 109-
Eternal Champions e 149-
Gauntlet 4 d 109-
Ground Zero Ce 129-
NHLPA 94 d 119-
Sensible Soccer d 109-
Sonic Spinball d 119-
Soldiers o.Fort. 129-
TMNT.Fighters d 129-

MEGA DRIVE

Aladdin d 119-
FIFA Soccer d 119-
Juras.Park Ce 129-
Landstalker d 139-
Pirates Gold e 129-
Rage i.Cage Ce 119-
Terminator Ce 129-

Actraiser 2 e 129-
Art of Fighting e 129-
Equinox d 139-
Lufia e 129-
Secret of Mana e 139-
Skyblazer d 139-
Soldiers o.Fortune e 129-
Super Conflict d 109-
TMNT.Fighters d/e 139-

SUPFAMICOM

Aladdin d 119-
Bomberman d 119-
Empire stback e 139-
Flashback d 129-
NHLPA 94 e 129-
Striker d 99-
Super Turrican d 119-

Crescent Galaxy 119-
Dino Dudes 119-
Raiden 119-
Cheq.Flag 2(Dez.) 109-

JAGUAR

Jaguar Konsole
incl.Cybermorph
699,-

Spiele, Konsolen,
Zubehör, Zeitschriften
Neo Geo,Lynx,Game Gear
Gameboy,Turbo Duo

Was sonst?

Manga Videos
Lasersdisks
NTSC & PAL

Dragons Lair 129-
Monster Manor 129-
Stellar 7 129-
Total Eclipse (Jan.) 139-

3DO

Panasonic Real 3DO
für jeden PAL TV mit
Video-Eingang 1799,-

Alien 3 69-
Burntime 89-
Eishockeymanager 99-
Gunship 2000 89-
Lost Vikings 79-
Mortal Kombat 69-
Uridium 2 69-

AMIGA

Ambermoon 99-
Anstoss 89-
Elite 2 79-
Siedler 99-
Turrican 3 79-

Aces over Europe 99-
Flight Sim Tool Kit 129-
Gabriel Knight 99-
Orch.Gamewave 32 349-
Police Quest 4 99-
Syndicate Data 45-
TFX 99-

IBM

Anstoss 99-
Indy Car Racing 109-
Rebel Assault 109-
Sam & Max 119-
Subwar 2050 119-

Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
j.Jap./e.Engl./d.Deut.
Händleranfragen erwünscht
Versandkosten:
Post:10.-DM + 3.-DM NN
Vorkasse:10.-DM

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 81369 München

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/664530 · Fax 664562

Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM / PC			SUPER NES			MEGA DRIVE			MEGA-CD		
Aces over Europe	DV 69,00	Sim City 2000	EV 75,00	Aladdin	dt 109,00	Rock'n Roll Racing	dt 109,00	Aladdin	dt 109,00	Bill Walsh Football	dt 89,00
Alone in the Dark 2	DV 89,00	Spelunx	EV 69,00	Asterix	dt 105,00	Sensible Soccer	dt 119,00	American Football	dt 85,00	Blackhole Assault	dt 99,00
Anstoss	DV 67,00	St. Thomas	EV 79,00	Batman Returns	dt 109,00	Shadowrun	dt 119,00	Bill Walsh Football	dt 89,00	Burning Fists	dt 99,00
Aufschwung Ost	DV 69,00	Star Lord	DA 89,00	Battleship	dt 129,00	Sky Blazer	dt 119,00	Blades of Vengeance	dt 89,00	Chuck Rock 2	dt 99,00
Batt Isle 2	DV 79,00	Stronghold	DV 79,00	Bram Stocker's Dracula	dt 109,00	Star Wars	dt 115,00	Bram Stocker's Dracula	dt 109,00	Dune	dt 109,00
Big Sea	DA 69,00	Subwar 2050	DA 88,00	Bubsy	dt 99,00	Star Wars 2 (The Empire)	dt 119,00	Brett Hull Hockey	dt 85,00	Ecco the Dolphin	dt 89,00
Christoph Kolumbus	DV 79,00	Syndicate	DV 77,00	Chuck Rock	dt 99,00	Star Wars	dt 119,00	Crash Dummies	dt 89,00	Jurassic Park	dt 89,00
Das schwarze Auge 2	DV 75,00	T.F.X (Tact. Fighter Exp)	DA 79,00	Cliffhanger	dt 99,00	Streethunter 2 Turbo	dt 129,00	Davis Cup	dt 99,00	Mortal Kombat	dt 99,00
Der Schatz im Silbersee	DA 65,00	Terminator Rampage	DA 79,00	Cool Spot	dt 119,00	Striker	dt 109,00	Dragon's Revenge	dt 99,00	NHLPA Hockey '94	dt 89,00
Elite 2	DV 75,00	Ultima 8 - Pagana	DA 88,00	Crash Dummies	dt 109,00	Sunset Riders	dt 129,00	Eternal Champions	dt 129,00	Powermonger	dt 89,00
Ev more incred. Machine	DV 59,00	WWF 2	DV 25,00	Cybernator	dt 113,00	Super Bomberman	dt 99,00	F-15 Strike Eagle 2	dt 109,00	Prince of Persia	dt 89,00
Fields of Glory	DV 85,00	Winter Olympics	DA 65,00	Dennis	dt 119,00	S. Bo. man & 4Sp. Adpt.	dt 139,00	FIFA International Soccer	dt 89,00	Prize Fighter	dt 109,00
Flight Sim 5.0 Paris	EV 49,00	X-Wing	DA 89,00	Equinox	dt 119,00	Super Slap Shot	dt 119,00	Gauntlet 4	dt 99,00	Sewer Shark	dt 129,00
Flight Sim 5.0 New York	EV 49,00	X-Wing Mission Disk 2	DV 42,00	F1 Poleposition	nl 119,00	Tazmania	dt 119,00	General Chaos	dt 89,00	Sherlock Holmes 2	dt 105,00
Flight Simulator 5.0	EV 89,00	X-Wing Upgrade Kit	DV 55,00	Flashback	dt 119,00	Terminator 2 Judg. Day	dt 116,00	Haunting	dt 89,00	Silphed	dt 85,00
Flight Simulator 5.0	DV 125,00	Zeppelin-Gigant o.t. sky	DV 79,00	Goof Troop	dt 109,00	Terminator 2 (Arcade G.)	dt 116,00	James Pond 3	dt 99,00	So! Peace	dt 109,00
Gabriel Knight	DV 75,00			Hook	dt 119,00	Tiny Toons	dt 109,00	John Madden Footb. 94	dt 89,00	Sonic CD	dt 89,00
Goblins 3	DV 69,00			Jim. Connors ProTennisT.	dt 109,00	Total Carnage	dt 119,00	Jurassic Park	dt 105,00	Terminator 1	dt 99,00
Hand of Fate / Kyandia 2DV	DV 69,00			Jurassic Park	dt 119,00	Trolls	dt 99,00	LHX2 / F-117 Nightstorm	dt 89,00	Thunderhawk	dt 99,00
Hattick	DV 79,00			King Arthur's World	dt 109,00	Turtles Tournam. Fight.	dt 135,00	Landstalker	dt 109,00	WWF Rage in the Cage	dt 99,00
Indy Car Racing	DV 75,00			Last Action Hero	dt 99,00	Utopia	dt 115,00	Lotus Turbo Challenge 2	dt 89,00	Wonderdog	dt 119,00
Iron Helix	DV 75,00			Lost Vikings	dt 99,00	WWF Royal Rumble	dt 129,00	Mortal Kombat	dt 109,00		
Jurassic Park	DV 68,00			Mario All Star	dt 89,00	We're Back	dt 109,00	Mutant League Hockey	dt 89,00		
Kingmaker	DV 65,00			Mario Kart	dt 91,00	Where i. L. W. is Carmen	dt 109,00	NBA Jam	dt 119,00		
Lands of Lore	DV 55,00			Mechwarrior	dt 129,00	Young Merlin (16MB)	dt 129,00	NBA Showdown	dt 89,00		
Larry 6	DV 75,00			Mickey's Challenge	dt 119,00	Zombies	dt 113,00	NHLPA Hockey '94	us 89,00		
Lost Vikings	DV 79,00			Mortal Kombat	dt 129,00			Normy's Beach Babe	dt 89,00		
Lothar Matthäus	DV 69,00			Mr. Nutz	dt 105,00			PGA Euro Tour	dt 95,00		
Mad News	DV 79,00			Myst. Quest Leg. (dText)	dt 89,00			PGA Tour Golf 3	dt 89,00		
Mania of Endoris	DV 79,00			NBA Allstar Challenge	dt 129,00			Pele Soccer	dt 89,00		
Maniac Mans. 2 (D.o.t.)	DA 85,00			NBA Jam	dt 119,00			Power Strike 2	dt 79,00		
Mortal Kombat	DA 79,00			Nig. Mansell's World Cup	dt 129,00			Ren & Strike 2	dt 79,00		
NHL Hockey	DA 79,00			Operation Logic Bombs	dt 109,00			Rocket Knight Adventure	dt 95,00		
Pacific Strike	DA 85,00			Pocky & Rocky	dt 129,00			Sensible Soccer	dt 99,00		
Pirates Gold	DV 87,00							Shinig Force	dt 109,00		
Police Quest 4	DV 75,00							Skitchin	dt 89,00		
Privateer	DV 85,00							Sonic 3	dt 129,00		
Privateer Speech Park	DA 39,00							Sprocket & Plug	dt 89,00		
Quest for Glory 4	DA 75,00							Toejam & Earl 2	dt 109,00		
Railroad Tycoon Deluxe	DA 79,00							Turtles Tourn. Fighters	dt 113,00		
Railway Challenge	DV 65,00							Virtual Pinball	dt 89,00		
SSN-21 Seawolf	DA 79,00							WWF Royal Rumble	dt 109,00		
Sam & Max	DV 85,00							Winter Olympics	dt 109,00		
Siedler	DV 79,00							Zombies	dt 89,00		
								Zool	dt 99,00		
								6 Button Joypad	39,00		
								Act. Replay Pro Megadr.	109,00		
								Mega Drive 2 (o. Spiel)	199,00		

Händleranfragen erwünscht

Nur gegen entsprechenden Händlernachweis

- Blitzservice -

Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt

Ladenlokale (Preise variieren, kein Versand)

Versand Telefonnummern: 089/664530
-01159 Dresden Reisewitzer Str. 46 Tel. 0351/4325576
-31061 Alfeld-Brunk. Gienetalstr. 56 Tel. 05181/27391
-80333 München Theresienstr. 152 Tel. 089/522787
-80333 München Friedrichshafener Str. 9 Tel. 089/8205520
-83278 Traunstein Marienstr. 10 Tel. 0861/164642
-96215 Lichtenfels H.-Müller-Str. 13 Tel. 09371/83964
-96515 Sonneberg Bernhardstr. 42 Tel. 03675/802936

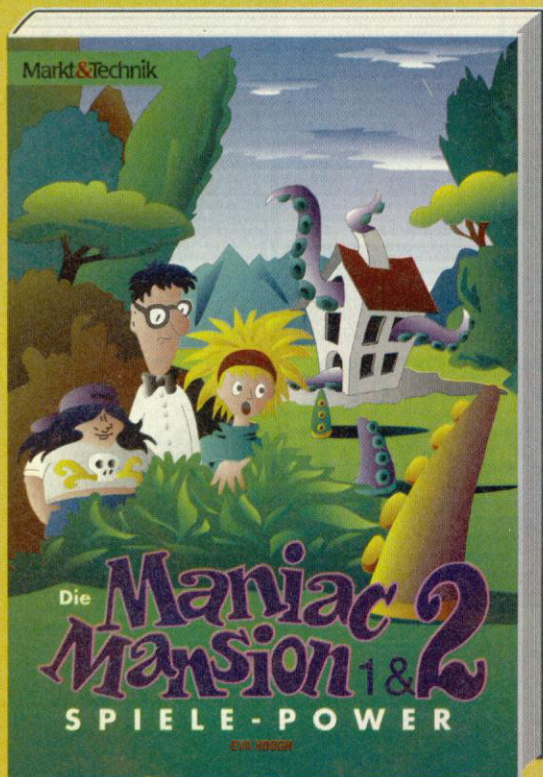
Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken.

- Vorbestellungen möglich

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power für PC

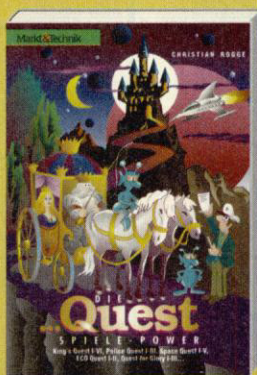
Eva Hoogh

Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels“, hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1“ wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



Die ... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga

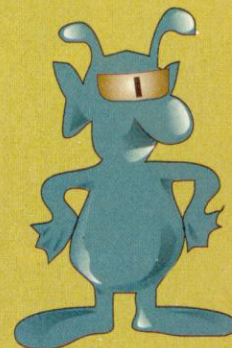
Christian Rogge

Spielführer zu der berühmten Spielereihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

1993, 229 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider

100 aktuelle Spiele im Test.

1992, 275 Seiten, 1 Diskette

ISBN 3-87791-371-7

DM 39,-, sFr 37,-, öS 304,-

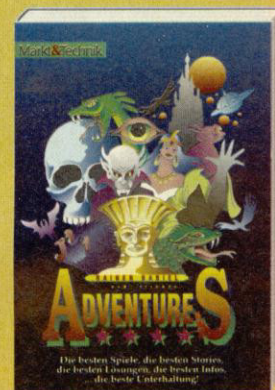
Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



Adventures

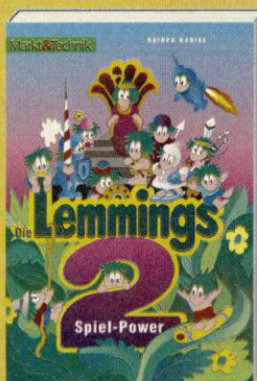
Rainer Babiak und friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß“ für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mansion 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Last Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist.

1993, 216 Seiten,

ISBN 3-87791-472-1

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-



Die Lemmings-2-Spiele-Power

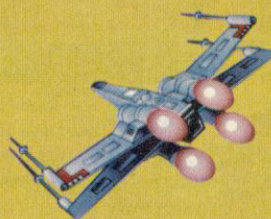
für PC und Amiga

Rainer Babiak

Nur ein ausgefuchster Retter kann

diesmal die Grünschnöpfe vor dem

Untergang bewahren. Lemmings 2,



The Tribes ist nicht gerade leicht.

Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten, farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

1993, 128 Seiten,

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



Die X-Wing-Piloten-Power für PC

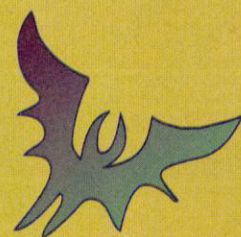
Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Piloten.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II

Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.

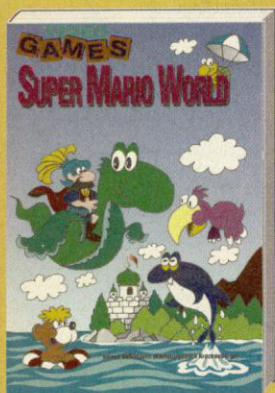
1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4

DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-

POWER



lösungsorientiert für jeden Spielefreak



Super-Mario-World

Super Nintendo

R. Bobiel/J. Matheuzig/
U. Krockenberger

Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüften. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-453-5

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1

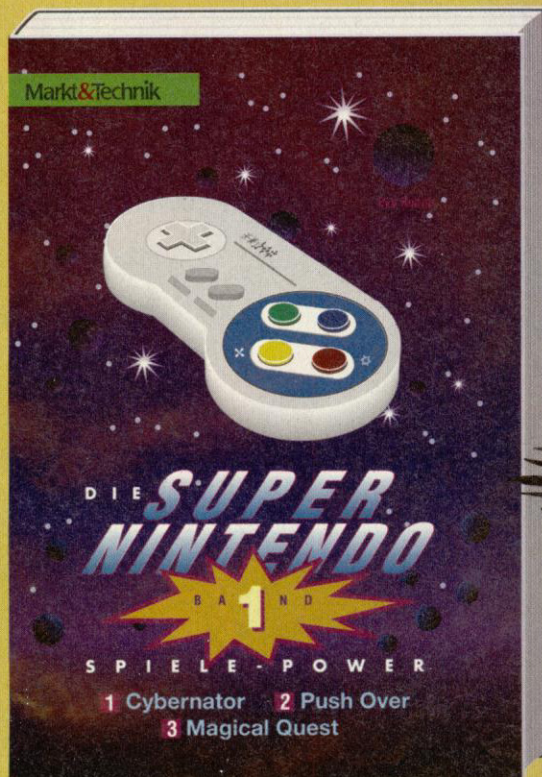
R. DeMaria/Z. Meston

Dieses Buch führt Sie noch tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.

1992, 278 Seiten

ISBN 3-87791-357-1

DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Meston/A. Locker

Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.

1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-



Die neue Mega-Drive-Spiele-Power

Sega Mega Drive

Eva Hoogh

Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischsten, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für streßarme Spiel-Sessions. Mega-Spaß und eine ruhige Joypadhand sind garantiert! Bubsy, Cool Spot, Micro Machines, Sonic 2, Flashback, Jungle Stricke, Aladdin.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-499-3

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,-

Game Boy Band 2

R. DeMaria/Z. Meston

Geheimnisse von Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II.

1992, 238 Seiten

ISBN 3-87791-358-X

DM 29,-, sFr 28,-, öS 226,-

Die Super-Nintendo-Spiele-Power

Super Nintendo

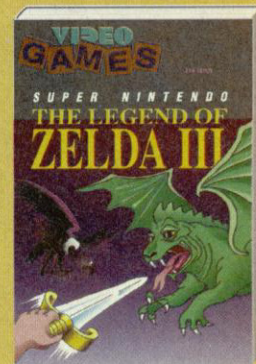
Eva Hoogh

Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Topspielen. Band 1: Cybernator, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.

1994, ca. 128 Seiten

ISBN 3-87791-503-5

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,-



The Legend of Zelda III

Super Nintendo

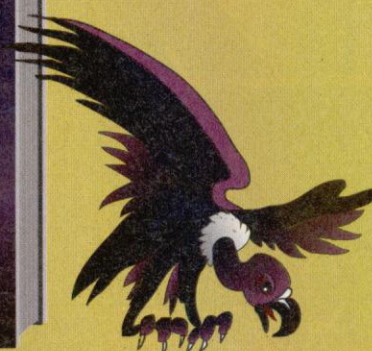
Eva Hoogh

Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Es begleitet Sie auf der gefährlichen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.

1993, 250 Seiten

ISBN 3-87791-413-6

DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,-



Markt&Technik-Produkte erhalten

Sie im Buchhandel, Warenhaus

und im Fachhandel. Sie können

aber auch direkt bei uns bestellen.



1096/1

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- ☐ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ☐ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ☐ 91472 Adventures
- ☐ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ☐ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ☐ 91371 PC Spiele '93
- ☐ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ☐ 91381 Amiga Spiele II
- ☐ 91453 Super Mario World
- ☐ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power (Lieferbar Ende Februar 1994)
- ☐ 91413 The Legend of Zelda II
- ☐ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ☐ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ☐ 91357 Game Boy Band 1
- ☐ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zahle ich:

per ☐ Nachnahme

per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name:

Straße:

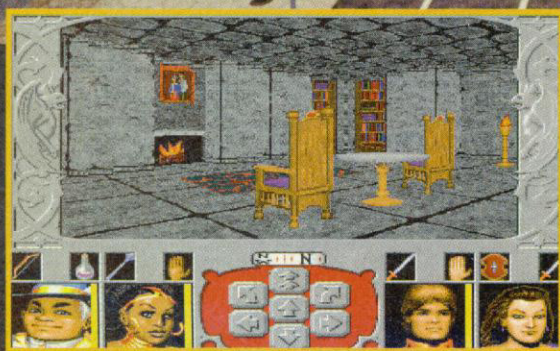
PLZ/Ort:

Einsenden an:

Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b,
85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 03-2 00



Spektakulär: Nach *Lawnmower Man* und *Peter Gabriels Kiss that Frog* kreieren die **Angel Studios** jetzt auch Spiele



Blutbank: In SSIs *Ravenloft* fühlen sich Vampire wohl

Made in Germany: Blue Bytes Sequel zum Klassiker im Test – *Battle Isle 2* ist da.



POWER PLAY

4

erscheint am
9. März 1994

Der Spielstoff für die nächsten Monate ist, trotz des drohenden Sommerlochs, gesichert – wir danken allen Herstellern, die ihre großartigen Projekte zu Weihnachten nicht vollenden konnten. Da eine Vorschau jedoch ähnlich sicher wie ein Großgewinn in der westindischen Klassenlotterie ist – die Masse der Spielepakete landet zuerst in Murmansk –, legen wir Euch hier nur die wirklich sicheren Testkandidaten der nächste Ausgabe ans Herz.

Wir freuen uns zum Beispiel mächtig auf SSI's Vampirknüller **Ravenloft** und auf das langerwartete Strategiegemetzel **Battle Isle 2**. Weiterhin dürfte die **Pizza Connection** aus Eutin die Redaktionsräume in eine italienische Küche verwandeln. Hobby-Jedis freuen sich auf erste Infos zu **Tie Fighter**, Dave-Gibbons-Fans werden das langersehnte **Beneath a Steel Sky** in ihre Comicsammlung einreihen und Grafikfetischisten kommen bei unserem Bericht über die **Angel Studios** auf ihre Kosten. Michael und Knut besuchten die Grafikprofis im kalifornischen San Diego und warfen einen Blick in die Spielezukunft. Als Vorgeschmack: Stellt Euch einen *Wing Commander* in einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixeln mit 16,7 Millionen Farben vor...

SoundWave32



Die SOUND- REVOLUTION für Ihren PC

Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: SoundBlaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound-Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound).

Außerdem von Orchid: GameWave32 und Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS 3110 mit Audiotasten und "Power Saving Laser".



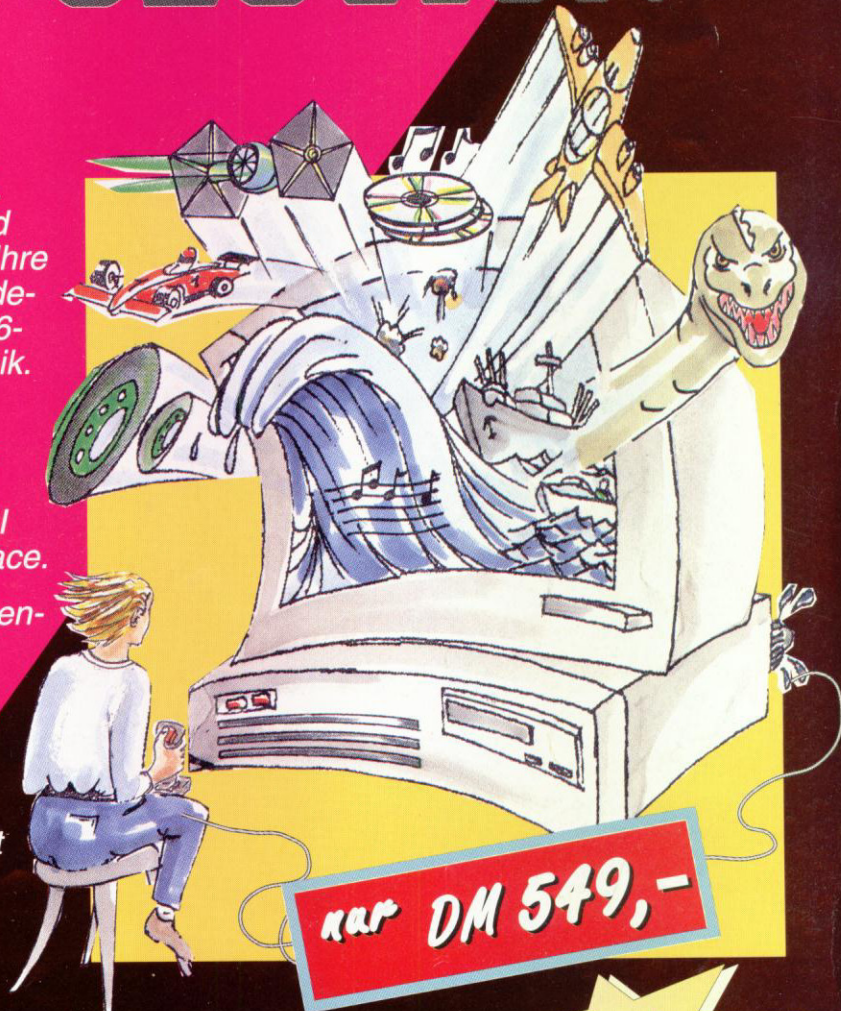
20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?

Distributoren:

CHS • Ohepark 2
D-21224 Rosengarten-Nenddorf
Tel: (0 41 08) 1 20
Fax: (0 41 08) 12 23, 12 84

DELO • Mainstr. 7
D-45663 Recklinghausen
Tel: (0 23 61) 60 99-0
Fax: (0 23 61) 60 99-13



nur DM 549,-

**4 Jahre
Garantie**

VON ORCHID



Multimedia für Heute und Morgen

Profi-Soft • Eversburgerstraße 34-36
D-49090 Osnabrück
Tel: (05 41) 12 20 65
Fax: (05 41) 12 24 70

Systemhaus Waibel • Ettlingerstraße 9
D-76307 Karlsbad
Tel: (0 72 02) 23 12
Fax: (0 72 02) 26 17

Darius • Andreas-Huger-Gasse 56
A-1220 Wien
Tel: (0043) 1 23 45 550
Fax: (0043) 1 23 45 5515

ORCHID Technology
D-40667 Meerbusch
Fax (0 21 32) 8 00 74

Blow up.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)